Manuale Operativo

WAVELAB 8.5

Audio Editing And Mastering Suite

steinberg

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Traduzione: Filippo Manfredi

Il presente PDF offre un accesso facilitato per utenti portatori di handicap visivi. Si noti che a causa della complessità del documento e dell'elevato numero di immagini in esso presenti non è stato possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. I licenziatari registrati del prodotto descritto di seguito, hanno diritto a stampare una copia del presente documento per uso personale.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Per maggiori informazioni, visitare il sito web www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

Tutti i diritti riservati.

Indice

7 Introduzione
7 Il sistema della guida
8 Informazioni sulle versioni del programma
8 Convenzioni tipografiche
9 Come contattare Steinberg

10 Configurazione del sistema
10 Connessioni audio
10 Informazioni sulle schede audio e sulla riproduzione in background
11 Informazioni sulla latenza
11 Definizione di connessioni audio VST
15 Registratori CD/DVD
15 Dispositivi di controllo remoto

27 Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab
27 Regole generali di modifica
28 Schermata di avvio
29 Gestione di base delle finestre
32 Selezione audio
40 Cursori
40 Rinomina degli elementi delle tabelle
41 Browser dei file
42 Gruppi di linguette
44 File di picco
45 File compagno
45 Standard dell'intensità acustica EBU R-128

47 Panoramica del programma
47 Barre dei comandi
48 Barra di stato
50 Menu contestuali
51 Righello del tempo e Righello del livello
56 Modifica dei valori
57 Operazioni di trascinamento
59 Annullare e ripetere
61 Ingrandimento
68 Gestione delle linguette
70 Preset
72 Salvataggio di un'immagine della finestra attiva
73 Finestra di Log

74 Operazioni file
74 Elenco di tutti i file aperti mediante la finestra di dialogo dell'applicazione
75 File utilizzati di recente
77 File preferiti
78 Salva e Salva con come
81 Modelli
84 Rinominare i file
86 Eliminazione di file
86 Menu Speciale
87 File temporanei
87 Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti
90 Upload su SoundCloud
91 Copia di informazioni audio negli appunti
91 Impostazione del focus nel file corrente

92 Informazioni sulle aree di lavoro
93 Area di lavoro File Audio
93 Area lavoro Montaggio Audio
94 Area di lavoro Processori Batch
94 Area di lavoro Podcast
94 Finestra di Controllo
95 Creazione di un'area di lavoro vuota
96 Finestra di dialogo Nuova area lavoro
97 Apertura di file in un'area di lavoro
97 Organizzazione delle finestre dell'area di lavoro
98 Salvataggio del layout di un'area di lavoro
98 Informazioni sulle finestre degli strumenti

103 Riproduzione
103 Barra di trasporto
119 Riproduzione di un solo canale
119 Avvio della riproduzione dal righello
120 Utilizzo dello strumento Riproduci
120 Scrubbing della riproduzione
122 Finestra Timecode
123 Funzione Jog/Shuttle
124 Scorrimento durante la riproduzione
125 Informazioni sulla riproduzione nell'area di lavoro Montaggio Audio
126 Configurazione degli altoparlanti

129 Modifica di file audio
129 Finestra wave
139 Gestione di file nell'area di lavoro File Audio
165 Modifica delle proprietà audio
166 Meta-Dati
174 Finestra di dialogo Generatore di silenzio
176 Restauro delle forme d'onda con lo strumento penna

177 Analisi audio
177 Individuazione e correzione degli errori
184 Analisi globale
195 Comparatore dei file audio
196 Analisi delle frequenze in 3D

199 Processamento offline
199 Applicazione del processamento
200 Finestra di dialogo Guadagno
200 Finestra di dialogo Normalizza livello
201 Normalizzatore del volume
204 Finestra di dialogo Normalizzatore del panorama
205 Finestra di dialogo Inviluppo
206 Dissolvenze nei file audio
208 Dissolvenze incrociate
209 Inversione della fase audio
209 Inversione dell'audio
210 DC Offset
210 Modifica della durata
213 Pitch Shift
215 Finestra di dialogo Quantizzazione dell'altezza
216 Pitch Bend
219 Ricampionamento
220 Morphing dell'effetto

223 Montaggio Audio
224 Finestra di montaggio
227 Flusso del segnale nel montaggio audio
227 Creazione di un nuovo montaggio audio
229 Creazione di un montaggio audio da un file audio
230 Opzioni di importazione per i montaggi audio
231 Finestra di dialogo dei file mancanti nel montaggio audio
232 Assemblaggio del montaggio audio
244 Riorganizzazione delle clip
252 Modifica delle clip
282 Montaggi audio all'interno di montaggi audio
289 Gestione di file sorgente delle clip
294 Indicatore attività traccia
295 Inviluppi per clip
305 Dissolvenze e dissolvenze incrociate nel montaggio audio
317 Modifica della durata della clip
318 Pitch shifting della clip
319 Effetti per tracce, clip e uscita master
334 Informazioni sulla finestra CD
344 Informazioni sulla clonazione dei montaggi audio
349 Istantanee
351 Eseguire il mixdown - Funzione di renderizzazione
353 Loudness Meta Normalizer
356 Finestra Navigatore
357 Finestra Note
357 Informazioni sui gruppi
359 Backup dei montaggi audio
361 Operazioni multicanale nel montaggio audio
373 Esportazione e importazione XML di montaggi audio
374 Importazione ed esportazione di file AES-31

378 Registrazione
378 Configurazione della finestra di dialogo Registrazione
379 Inserimento di marker durante la registrazione
380 Finestra di dialogo Registrazione
388 Registrazione nell'area di lavoro Montaggio Audio

389 Sezione Master
390 Finestra Sezione Master
407 Renderizzazione
417 Registrazione da un ingresso ASIO
418 Bypass intelligente
421 Salvataggio di un preset della Sezione Master
426 Informazioni sul monitoraggio delle operazioni in background
428 Informazioni sui dropout

429 Marker
431 Finestra Marker
435 Informazioni sulla creazione dei marker
440 Eliminazione dei marker
442 Spostamento dei marker
442 Spostamento di più marker
444 Navigazione tra i marker
444 Nascondere marker di un determinato tipo
444 Conversione dei tipi di marker
446 Come rinominare i marker
447 Informazioni sulla selezione dei marker
447 Selezione dell'audio tra marker
448 Associazione di marker a clip nel montaggio audio
448 Esportazione dell'elenco dei marker in formato testo
449 Come vengono salvate le informazioni relative ai marker

451 Indicatori
451 Finestra degli indicatori
451 Confronto tra indicatori in tempo reale e non in tempo reale
452 Modalità di monitoraggio degli indicatori
453 Informazioni sulle impostazioni degli indicatori
453 Indicatori multicanale
453 Reimpostazione degli indicatori
454 Utilizzo dei preset nelle finestre degli indicatori
454 Indicatore di livello
458 Indicatore del volume
462 Phasescope
464 Spettroscopio
465 Spettrometro
468 Bit-Meter
470 Oscilloscopio
471 Wavescope

472 Cd Audio Semplificato
473 Finestra CD Audio Semplificato
476 Informazioni sui marker CD
476 Creazione di un CD Audio Semplificato
478 Apertura della tracce di un CD per la modifica
479 Informazioni sulla riproduzione di file nell'elenco delle tracce
480 Salvataggio delle tracce di un CD Audio Semplificato come file singoli
481 Salvataggio delle tracce di un CD Audio Semplificato come file singolo

482 DVD-Audio
482 Struttura di un progetto DVD-Audio
483 Formati DVD-Audio
483 Considerazioni sul formato DVD-Audio
484 Finestra DVD-Audio
487 Preparazione di un DVD-Audio
488 Apertura di montaggi audio per la modifica
489 Verifica della conformità di un DVD-Audio

490 Operazioni di scrittura
490 Finestra di dialogo Scrivi CD Audio o DDP
492 Finestra di dialogo Cancella il supporto ottico
493 Informazioni sulla scrittura di file audio
496 Informazioni sulla scrittura di montaggi audio
512 Funzione di scrittura del DVD-Audio
517 Progetti CD/DVD dati
521 Informazioni sui formati dei CD Audio

525 Editing dello spettro
525 Display dello spettro
527 Processamento chirurgico
530 Processamento tramite Sezione Master
532 Finestra Editor Spettrale
538 Definizione di una regione per l'editing dello spettro
539 Processamento degli intervalli di frequenza tramite la Sezione Master

540 Divisione automatica
540 Divisione automatica nei file audio
545 Divisione automatica nei montaggi audio

548 Loop
548 Loop di base
549 Informazioni sull'affinamento dei loop
558 Informazioni sulla riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop
562 Informazioni sugli attributi dei campioni

564 Generazione di segnali
564 Generatore di segnale
568 Generatore DTMF

571 Importazione di tracce CD audio
571 Finestra di dialogo Importa CD audio
575 Importazione di tracce CD audio
576 Ricerca dei nomi delle tracce su Internet
576 Inviare i nomi delle tracce su internet
577 Informazioni sulla modalità ultra-sicura
577 Conversione di tracce CD audio in un montaggio audio
578 Conversione di tracce CD audio in un CD audio di base

579 Processamento in modalità batch
581 Panoramica dell'area di lavoro Processori Batch
588 Informazioni sui processori off-line
590 Lavorare con l'area lavoro Processori Batch
600 Cartelle di controllo
618 File XML nel processamento batch

625 Conversione batch
625 Finestra di dialogo Conversione batch
626 File di conversione batch

627 Rinomina in modalità batch
627 Finestre di dialogo Rinomina in modalità batch
628 Rinomina dei file in modalità batch
629 Rinomina dei marker in modalità batch
631 Rinomina delle clip in modalità batch
632 Tipi e categorie delle operazioni di rinomina
637 Elenco delle operazioni di rinomina
638 Sezione Anteprima
638 Parametri dell'intervallo
640 Anteprima ed esecuzione di tutte le operazioni di rinomina
640 Informazioni sulle espressioni regolari

645 Podcast
646 Area di lavoro Podcast
650 Opzioni Podcast globali
651 Creazione di un Podcast
651 Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un podcast
652 Pubblicazione di un Podcast
652 Finestra di dialogo Sito FTP
653 Verifica del Podcast

655 Progetti Master
655 Configurazione di un progetto master
656 Salvataggio di un progetto master
656 Scrittura dei file di un progetto master su CD/DVD dati
657 Finestra Progetto Master

659 Personalizzazione
659 Layout delle finestre
664 Personalizzazione della finestra wave e della finestra di montaggio
673 Informazioni sulla personalizzazione delle scorciatoie
680 Organizzazione dei plug-in
688 Variabili e frammenti del testo
692 Informazioni sullo script

713 Configurazione del software
713 Informazioni sulle preferenze globali
723 Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio
728 Finestra di dialogo Preferenze del montaggio audio
731 Gestione delle impostazioni
731 Impostazioni multiutente
732 Informazioni sugli strumenti di utility esterni

736 Riferimento dei plug-in
736 Plug-in integrati
741 Plug-in VST3 Steinberg
800 Kit di strumenti di restauro audio Sonnox
808 Plug-in predefiniti
808 Plug-in di dithering
811 Plug-in ASIO
814 Plug-in di processamento in modalità batch

824 Indice analitico

Introduzione

Il sistema della guida

Il dettagliato sistema della guida di WaveLab semplifica la ricerca di funzionalità dell'interfaccia e l'ottenimento di informazioni dall'interno del programma.

Sono disponibili tre tipi principali di guida:

- La guida fornisce informazioni dettagliate sulle funzionalità e funzioni di WaveLab. È possibile impostare segnalibri e utilizzare la funzione di ricerca per trovare rapidamente le informazioni.
- I tooltip «Cos è?» offrono informazioni dettagliate sulla funzionalità di un elemento dell'interfaccia utente specifico.
- La barra di stato nella parte inferiore di ciascuna finestra dell'area di lavoro offre informazioni dettagliate sugli elementi del menu durante lo spostamento del mouse su un elemento.
- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, la barra di stato mostra il tipo di modifica che è possibile eseguire durante l'utilizzo di mouse e tasti di modifica.

Accesso alla guida

Sono disponibili diverse modalità per accedere alla guida.

- Per aprire la guida di WaveLab, selezionare **Aiuto > Contenuti**.
- Per aprire il manuale in formato PDF, individuare la cartella di installazione. I documenti si trovano nella cartella **Documentazione**.
- Per visualizzare i tooltip, spostare il mouse sull'icona dell'interfaccia.
- Per aprire la guida per la finestra di dialogo attiva, fare clic sull'icona a forma di punto di domanda nella barra del titolo (Windows) o nella finestra di dialogo (Mac OS) per visualizzare il pulsante **Aiuto**, quindi fare clic sul pulsante **Aiuto** o premere [F1] (Windows) o [Comando]-[?] (Mac OS).
- Per utilizzare la guida del menu, spostare il mouse su una voce del menu. Il testo della guida viene visualizzato nella barra di stato nella parte inferiore della finestra dell'area di lavoro.

- Per visualizzare le informazioni sul tipo di modifica da eseguire durante l'utilizzo di mouse e tasti di modifica nella finestra del montaggio audio, spostare il mouse sulla finestra del montaggio. Il testo della guida viene visualizzato nella barra di stato nella parte inferiore della finestra dell'area di lavoro.
- Per attivare/disattivare i testi della guida nella barra di stato, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali linguetta > Visualizzazione** e nella sezione **Aree Lavoro selezionareVisualizza la barra di stato**.

Per aprire la guida «Cos è?» è possibile agire nei modi seguenti:

- In qualsiasi area di lavoro, premere [Shift]-[F1] e spostare il mouse sull'elemento dell'interfaccia, o selezionare **Aiuto > Cos è?**.
- In una finestra di dialogo, selezionare l'icona a forma di punto di domanda su qualsiasi barra del titolo (Windows) o nella finestra di dialogo (Mac OS) e spostare il mouse su un elemento dell'interfaccia o su un'opzione del menu.
- Alcuni tooltip «Cos è?» presentano un colore di sfondo diverso per indicare che è disponibile un argomento nella guida di WaveLab. Fare clic sul collegamento nel tooltip per aprire le informazioni corrispondenti nella guida.

Informazioni sulle versioni del programma

La documentazione riguarda due diversi sistemi operativi, Windows e Mac OS X. Alcune funzionalità e impostazioni sono specifiche solo a uno dei due.

Ove possibile, ciò è chiaramente indicato. Se non diversamente specificato, tutte le descrizioni e le procedure nella documentazione sono valide per tutte le versioni di WaveLab per Windows e Mac OS X.

Le schermate sono ottenute dalla versione Windows inglese di WaveLab.

Convenzioni tipografiche

Molti dei comandi da tastiera di default in WaveLab utilizzano tasti di modifica, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo. Ad esempio, il comando rapido di default per la funzione Annulla è [Ctrl]-[Z] su Windows e [Comando]-[Z] su Mac OS X.

Quando nel presente manuale vengono descritti dei comandi da tastiera con i tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima i tasti modificatori per Windows, nella maniera seguente:

- [Tasto modificatore per Windows]/[Tasto modificatore per Mac]-[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Comando]-[Z] significa «premere [Ctrl] in Windows o [Comando] in Mac OS X, quindi premere [Z]».

Analogamente, [Alt]/[Opzione]-[X] significa «premere [Alt] in Windows o [Opzione] in Mac OS X, quindi premere [X]».

NOTA

In questo manuale si fa spesso riferimento al doppio-clic, ad esempio per aprire i menu contestuali. Se si sta usando un Mac con un mouse a pulsante singolo, tenere premuto [Ctrl] e fare clic.

Come contattare Steinberg

Nel menu **Aiuto** in WaveLab, è possibile trovare elementi che fanno riferimento a informazioni aggiuntive.

Questo menu contiene dei link a diverse pagine del sito web di Steinberg. La selezione di una voce del menu lancia automaticamente il browser web e apre la rispettiva pagina. In queste pagine, è possibile trovare informazioni relative al supporto e alla compatibilità, risposte a domande frequenti, informazioni su aggiornamenti e altri prodotti Steinberg, ecc. È necessario a questo scopo che sul computer sia installato un browser Web e che sia presente una connessione Internet funzionante.

Configurazione del sistema

Prima di iniziare a lavorare, è necessario applicare alcune configurazioni.

IMPORTANTE

Prima di eseguire qualsiasi collegamento, assicurarsi che tutte le apparecchiature siano spente.

Connessioni audio

La configurazione del proprio sistema dipende da molti fattori diversi, ad esempio il tipo di progetto che si desidera creare, l'attrezzatura esterna che si utilizza o l'hardware disponibile.

Informazioni sulle schede audio e sulla riproduzione in background

Quando si attiva la riproduzione o la registrazione in WaveLab, la altre applicazioni non possono accedere alla scheda audio. Allo stesso modo, se un'altra applicazione utilizza la scheda audio, non è possibile eseguire la riproduzione con WaveLab. Il driver di Windows MME fa eccezione a questa regola.

È possibile eseguire WaveLab insieme ad altre applicazioni e consentire sempre alle applicazioni attive l'accesso alla scheda audio.

Per fare questo, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST** e nella linguetta **Opzioni**, attivare **Rilascia il driver quando WaveLab è in background**.

Informazioni sulla latenza

La latenza è il tempo che trascorre tra il momento in cui l'audio viene inviato dal programma e il momento in cui esso viene realmente percepito dall'ascoltatore. Se una latenza molto bassa può essere fondamentale in un'applicazione DAW in tempo reale come Steinberg Nuendo o Cubase, la stessa cosa non si può dire necessariamente per WaveLab.

Quando si lavora con WaveLab, i punti fondamentali riguardano la stabilità e la qualità della riproduzione, nonché la precisione delle modifiche. Non si deve cercare di ottenere delle figure con la latenza più bassa possibile.

La latenza in un sistema audio dipende dall'hardware audio, dai suoi driver e dalle impostazioni. In caso di dropout, scricchiolii o discontinuità durante la riproduzione, aumentare l'impostazione del **Numero di buffer** nella finestra di dialogo Connessioni Audio VST oppure incrementare la dimensione del buffer nel pannello di controllo ASIO specifico per la scheda audio.

Definizione di connessioni audio VST

Per poter riprodurre e registrare un file audio in WaveLab, è necessario specificare in che modo i canali di ingresso e uscita in WaveLab sono connessi alla scheda audio e quale dispositivo si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione audio.

È possibile definire le impostazioni di buffer per il proprio dispositivo e configurare i collegamenti a un hardware esterno, ad esempio delle unità di effetti esterne. È necessario selezionare almeno due canali per la riproduzione e la registrazione stereo.

Se non si dispone di schede audio di terze parti, è possibile selezionare il driver di Windows MME o le opzioni audio integrate (Mac). È anche possibile utilizzare MME con schede audio di terze parti. Questo offre il vantaggio di poter registrare e riprodurre a diverse frequenze di campionamento. Tuttavia, i driver di Windows MME non consentono il monitoraggio audio nella finestra di dialogo Registrazione né operazioni multicanale e solitamente altri driver offrono qualità del suono e prestazioni superiori.

Selezione di un driver ASIO

Audio Stream Input/Output (ASIO) è un protocollo di driver per dispositivi del computer per audio digitale specificato da Steinberg. Esso fornisce un'interfaccia a bassa latenza e ad alta fedeltà tra un'applicazione software e la scheda audio di un computer.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area lavoro, tranne che nell'area lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST**.
2. Dal menu **Periferica Audio** selezionare il driver ASIO.
   La linguetta **Plug-in ASIO** e il pulsante **Pannello di controllo** sono attivi.
3. Opzionale: fare clic sul pulsante **Pannello di controllo** e regolare le impostazioni.
4. Nella linguetta **Plug-in ASIO**, selezionare le porte audio da utilizzare per la registrazione e per l'ingresso monitor dei plug-in ASIO.
5. Fare clic su **OK**.

Selezione di un driver Windows MME

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area lavoro, tranne che nell'area lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST**.
2. Dal menu **Periferica Audio**, selezionare il driver **Windows MME**.
3. Nella linguetta **Riproduzione** selezionare le porte audio da utilizzare per la riproduzione.
4. Nella linguetta **Registrazione** selezionare le porte audio da utilizzare per la registrazione e per l'ingresso monitor.
5. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Connessioni Audio VST

Questa finestra di dialogo consente di specificare in che modo i canali di ingresso e uscita in WaveLab sono connessi alla scheda audio e quale dispositivo si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione audio.

In una qualsiasi area lavoro, tranne che nell'area lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST**.

Impostazioni globali

Periferica audio

Qui è possibile selezionare la periferica audio che si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione audio. Se non si dispone di una scheda audio di terze parti, è possibile selezionare il driver di Windows MME o le opzioni audio integrate (Mac).

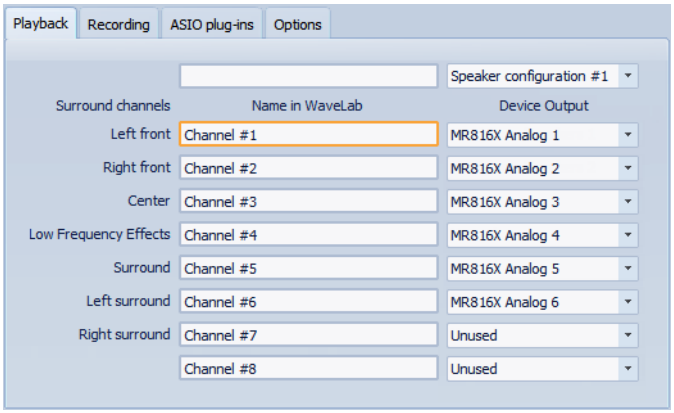
Pannello di controllo

Quando si seleziona un driver ASIO, il pulsante del **Pannello di controllo** è attivo. Fare clic sul pulsante per aprire l'applicazione delle impostazioni relative alla scheda audio, solitamente installata con la scheda audio stessa. A seconda della scheda audio e del relativo driver, tale applicazione fornisce le impostazioni per le dimensioni del buffer, i formati digitali, i collegamenti I/O aggiuntivi, ecc.

Aggiorna

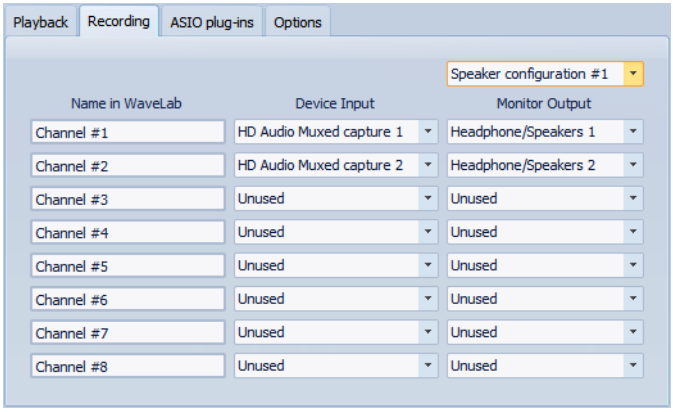
Questo pulsante fa in modo che le periferiche audio vengano valutate nuovamente per riflettere le modifiche applicate alle periferiche.

Linguetta Riproduzione



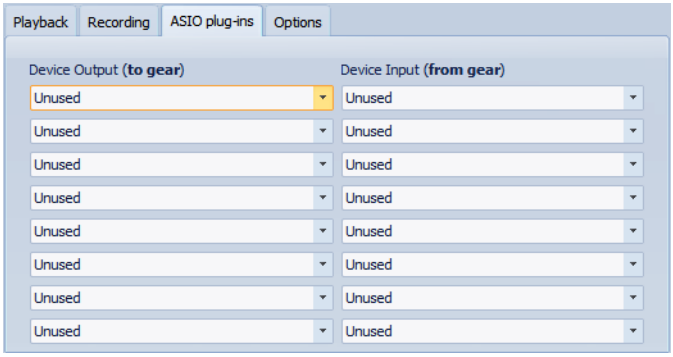
Questa linguetta consente di selezionare e assegnare dei nomi alle porte audio utilizzate per la riproduzione. Se si sta monitorando un sistema surround, specificare qui le uscite del proprio altoparlante surround. Inoltre, è possibile rinominare i canali e impostare la **Configurazione degli altoparlanti** per poter passare da un altoparlante all'altro.

Linguetta Registrazione



Questa linguetta consente di selezionare e assegnare dei nomi alle porte audio utilizzate per la registrazione e il monitoraggio dell'ingresso. Gli ingressi definiti qui saranno poi disponibili nella finestra di dialogo Registrazione. Inoltre, è possibile rinominare i canali e impostare la **Configurazione degli altoparlanti**.

Linguetta relativa alle apparecchiature esterne



Questa linguetta consente di selezionare gli ingressi e le uscite di collegamento all'attrezzatura di processamento audio esterna. Il nome di questa linguetta corrisponde al driver installato, ad esempio **Plug-in ASIO**.

Linguetta Opzioni

Questa linguetta consente di specificare il numero di buffer e la funzionalità del driver di controllo.

Numero di buffer

Aumentando questo valore, si migliora l'elasticità del flusso audio per evitare dropout.

Specifico MME - Dimensione buffer

Aumentando questo valore, si migliora l'elasticità del flusso audio per evitare dropout. Questa opzione è disponibile solo quando è selezionato un driver MME.

Inizializza il motore del flusso audio solamente al primo utilizzo

Consente di inizializzare il motore del flusso audio quando si utilizza per la prima volta la riproduzione o la registrazione. Se questa opzione non è attiva, il motore del flusso audio viene inizializzato all'avvio del programma.

Reinizializza il driver quando viene modificata la frequenza di campionamento

Consente di reinizializzare il driver quando viene modificata la frequenza di campionamento. Quando la riproduzione o la registrazione deve essere impostata su una nuova frequenza di campionamento, i driver di alcune periferiche audio devono essere completamente reimpostati per poter funzionare correttamente. Questa operazione potrebbe richiedere un po' tempo.

Esegui un breve fade-in/fade-out a inizio/fine riproduzione

Consente di eseguire un breve fade-in quando si avvia la riproduzione e un breve fade-out quando la si arresta. Questo previene la formazione dei click che vengono prodotti dalle forme d'onda che non iniziano a un punto di zero.

Rilascia il driver quando WaveLab è in background

Consente di chiudere la periferica audio quando WaveLab non è più l'applicazione frontale. Questo consente alle altre applicazioni audio di utilizzare la stessa periferica audio.

Registratori CD/DVD

Per istruzioni generali sull'installazione di registratori interni o la connessione di registratori esterni tramite USB o Firewire, fare riferimento al manuale di istruzioni del proprio computer o registratore.

Assicurarsi che sulla propria unità di registrazione sia installata l'ultima versione del firmware. Per i registratori CD, il firmware esistente deve supportare la modalità disc-at-once. Inoltre, l'utilizzo di un'unità con un firmware più datato può impedire, ad esempio, la scrittura di marker di sotto-indice nelle tracce.

Dispositivi di controllo remoto

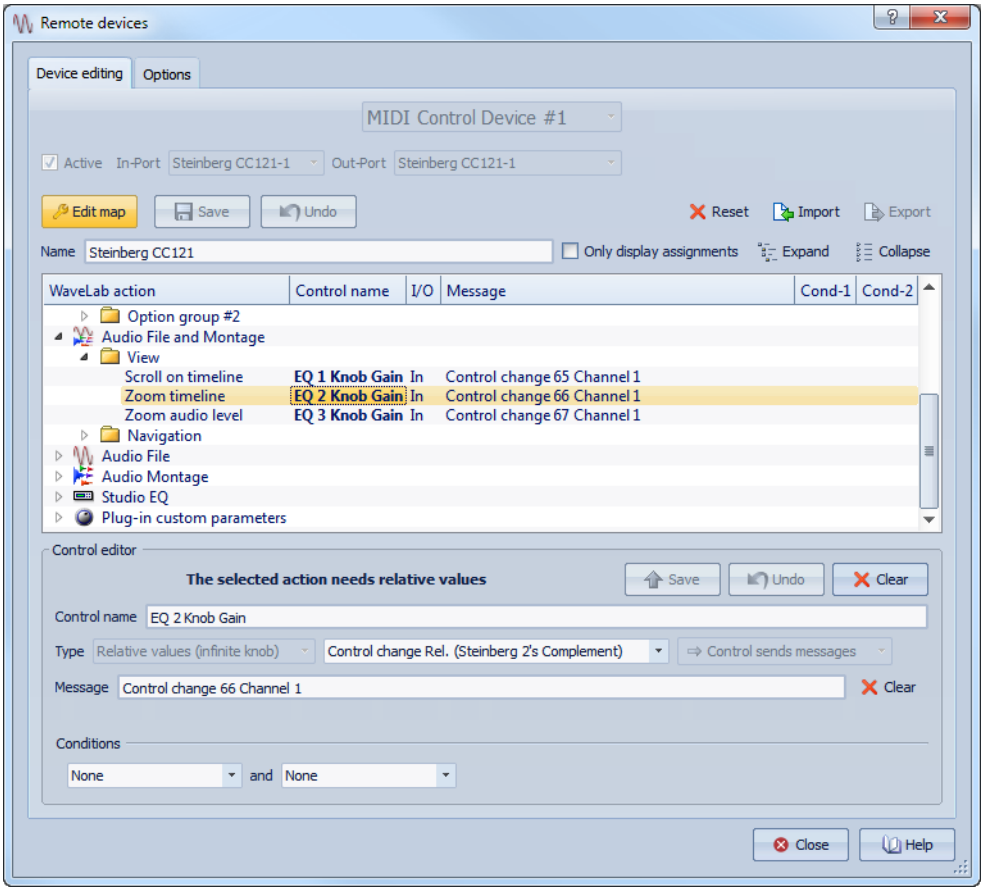
È possibile utilizzare dei dispositivi remoti per controllare da remoto WaveLab.

Numerosi comandi possono essere controllati tramite le manopole e i cursori di un dispositivo di controllo remoto. A tutti i comandi che possono essere associati a una scorciatoia da tastiera può essere assegnato anche un trigger MIDI.

Finestra di dialogo Dispositivi di controllo remoto

Questa finestra di dialogo consente di selezionare un dispositivo per il controllo remoto di WaveLab, nonché di visualizzare e modificare la mappa di controllo dei dispositivi di controllo MIDI.

In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Dispositivi di controllo remoto**.



Linguetta Modifica del dispositivo

Questa linguetta consente di selezionare un dispositivo di controllo MIDI, visualizzare la mappa di controllo, assegnare dei comandi WaveLab ai controlli MIDI e importare/esportare assegnazioni di controlli.

Menu dispositivi

Selezionare il dispositivo MIDI da modificare. Selezionare **Scorciatoie MIDI per i menu** per definire la porta di ingresso MIDI utilizzata per le scorciatoie MIDI. Le scorciatoie possono essere assegnate nella finestra di dialogo Personalizza i comandi.

Selezionare **Dispositivo di controllo MIDI #1 - #10** per selezionare uno slot per un dispositivo di controllo MIDI connesso. È quindi possibile assegnare un dispositivo selezionando una porta di ingresso e una porta di uscita MIDI.

Attivo

Consente di attivare il dispositivo selezionato e di scansionare le porte MIDI.

Porta di Ingresso/Porta di Uscita

Consente di selezionare la porta di ingresso/uscita MIDI del dispositivo che si desidera utilizzare.

Modifica mappa

Consente di attivare la modalità di modifica della mappa di controllo MIDI per il dispositivo selezionato. Per uscire dalla modalità di modifica, fare di nuovo clic.

Salva

Consente di salvare le modifiche che sono state applicate alla mappa di controllo MIDI.

Annulla

Consente di annullare le modifiche che sono state applicate alla mappa di controllo MIDI.

Reinizializza

Se la mappa dispone di un preset di fabbrica, fare clic su **Reinizializza** per reimpostare tutte le modifiche che sono state apportate alla mappa. Se il dispositivo di controllo non dispone di preset di fabbrica, la mappa viene cancellata.

Importa

Consente di aprire il browser dei file, dove è possibile selezionare un file di definizione della mappa (file XML). Questo tipo di file può essere fornito, ad esempio, dal produttore di un dispositivo MIDI o da un altro utente di WaveLab.

Esporta

Consente di esportare un file di definizione della mappa (file XML). Questo file può essere inviato a un altro utente di WaveLab, ad esempio.

Nome

Consente di inserire un nome per la mappa.

Visualizza solamente le assegnazioni

Se questa opzione è attiva, la mappa di controllo visualizza solamente i parametri che sono associati a un controllo remoto.

Espandi/Riduci

Consente di espandere/ridurre la struttura ad albero delle cartelle per la mappa di controllo.

Elenco delle cartelle di WaveLab

Questa struttura ad albero delle cartella elenca i parametri che è possibile controllare tramite controllo remoto. La cartella superiore rappresenta i contesti. I parametri correlati possono essere controllati se il contesto è attivo. Ad esempio, se un file audio è attivo.

Un controllo remoto può essere utilizzato in diversi contesti se questi sono esclusivi. Ad esempio, alcuni parametri possono essere utilizzati per un file audio attivo o per un montaggio audio attivo.

La cartella **Globale** contiene i parametri che possono essere sempre controllati.

Editor del controllo - Salva

Se è stato creato o modificato un controllo, è necessario salvarlo facendo clic su questo pulsante.

Editor del controllo - Annulla

Se è stato modificato un controllo, fare clic su questo pulsante per annullare le modifiche.

Editor del controllo - Cancella

Consente di eliminare la definizione del controllo selezionata.

Nome del controllo

Consente di inserire un nome per il controllo. Ciascun controllo deve avere un nome.

Tipo

Nella sezione Tipo, è possibile modificare il tipo del controllo selezionato.

Quando a un parametro è possibile assegnare più tipi di controllo, dal primo menu a tendina è possibile selezionare il tipo. Per alcuni parametri, si può scegliere tra un editing di tipo relativo e uno di tipo assoluto. Ad esempio, un cursore della sezione master può essere associato a un fader motorizzato remoto (editing assoluto) o a una manopola a corsa infinita (editing relativo).

Sono supportati numerosi protocolli per interpretare i messaggi MIDI. Dal secondo menu è possibile selezionare il protocollo che si desidera utilizzare. La funzione **Apprendimento MIDI** può modificare automaticamente questo protocollo in base ai messaggi MIDI ricevuti.

I controlli remoti inviano dei messaggi ma possono anche riceverne da parte di WaveLab, ad esempio per illuminare un pulsante o spostare un fader motorizzato. Dal terzo menu è possibile selezionare la modalità che si desidera utilizzare.

Messaggio

Consente di attivare la funzione **Apprendimento MIDI**. Quando questa opzione è attiva, è possibile utilizzare il controllo (manopola, fader, ecc.) nel proprio controller MIDI. Quando vengono ricevuti dei messaggi MIDI, essi vengono analizzati dopo che l'attività MIDI è rimasta ferma per diversi millisecondi. Il risultato viene visualizzato nel campo **Messaggio**. Questo viene quindi utilizzato da WaveLab come identificatore del controllo.

Cancella

Consente di eliminare l'evento MIDI che identifica il controllo.

Condizioni

Un modificatore è un parametro di WaveLab che può essere attivato da un controllo MIDI (ad esempio, un foot switch) o da un tasto del computer ([Ctrl]/[Comando], [Shift], ecc.). Associando un controllo remoto a uno o più modificatori, è possibile utilizzare un solo controllo remoto per modificare diversi parametri.

Linguetta Opzioni

Questa linguetta consente di utilizzare la funzione Apprendimento MIDI per assegnare il controllo di un dispositivo di controllo remoto MIDI a una funzione.

Emula la rotellina del mouse

Se questa opzione è attiva, la manopola AI funziona come se fosse una rotellina del mouse nell'interfaccia utente di WaveLab, ad eccezione dei plug-in.

Modifica il campo numerico che ha il focus

Se questa opzione è attiva, la manopola AI può essere utilizzata per modificare il campo numerico focalizzato che è possibile trovare in molte finestre e finestre di dialogo di WaveLab.

Selezione di un dispositivo di controllo remoto MIDI

PREREQUISITI

Il dispositivo di controllo remoto MIDI deve essere connesso al PC/Mac.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Dispositivi di controllo remoto**.
2. Nella linguetta **Modifica del dispositivo**, dal menu a tendina posto nella parte superiore selezionare uno degli slot del dispositivo di controllo MIDI o l'opzione **Scorciatoie MIDI per i menu**.
3. Selezionare **Attivo** per attivare il dispositivo selezionato.
4. Dai menu **Porta di Ingresso** e **Porta di Uscita**, selezionare una porta di ingresso e di uscita MIDI.

Assegnazione di un controller MIDI a un parametro

Se si sta utilizzando un dispositivo di controllo remoto Steinberg, ad esempio il CC121, i controlli sono già assegnati ai parametri. È possibile personalizzare queste impostazioni di default.

PREREQUISITI

È necessario aver configurato il proprio dispositivo di controllo remoto MIDI.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Dispositivi di controllo remoto**.
2. Dal menu a tendina posto nella parte superiore della finestra di dialogo, selezionare il proprio dispositivo di controllo MIDI.
3. Nella linguetta **Modifica del dispositivo**, fare clic sul pulsante **Modifica mappa**.
4. Nella struttura ad albero, fare clic sul parametro che si desidera controllare da remoto.
5. Nella sezione Editor del controllo, inserire un nome nel campo **Nome del controllo**.
6. Selezionare il tipo di marker.

   A seconda del tipo di controllo del dispositivo di controllo remoto MIDI, è necessario selezionare un controllo con valori relativi (manopola), con valori di attivazione (pulsante) o con valori assoluti (fader).
7. Fare clic sul campo **Messaggio** e sul dispositivo di controllo remoto MIDI spostare il controllo che si desidera assegnare.

   Il nome del controller viene visualizzato nel campo **Messaggio**.
8. Fare clic sul pulsante **Salva** nella parte destra del messaggio **Questo controllo è modificato**.
9. Fare clic sul pulsante **Salva** nella parte destra del pulsante **Modifica mappa**.

RISULTATO

Il controller MIDI è ora assegnato alla funzione.

Assegnazione di parametri personalizzati ai plug-in

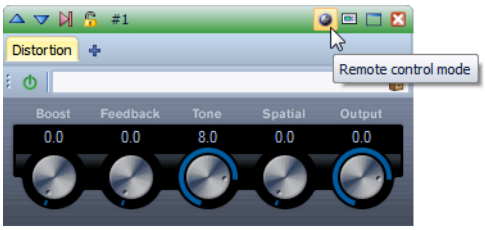
È possibile assegnare parametri personalizzati a molti plug-in VST 3.

Prerequisiti

Nella finestra di dialogo Dispositivi di controllo remoto assegnare i comandi del proprio controller MIDI ai parametri personalizzati del plug-in. Se si sta utilizzando il controller Steinberg CC121, i parametri vengono assegnati di default.

Procedimento

1. Dalla Sezione Master della finestra Effetti, aprire il plug-in che si desidera controllare con il dispositivo di controllo remoto MIDI.
2. Tenendo premuto [Ctrl]/[Comando], fare clic sull'icona a cerchio nella parte superiore della finestra del plug-in per accedere alla modalità **Modifica**.



3. Fare clic su **OK**.

   L'icona a cerchio si trasforma in un'icona di strumenti per indicare che si è in modalità di apprendimento MIDI.
4. Portare il mouse sopra un parametro del plug-in desiderato, quindi spostare il controllo MIDI che si desidera associare.

   Ripetere questa operazione per tutti i parametri e i controlli che si desidera assegnare.
5. Una volta terminato, fare clic sull'icona strumenti per uscire dalla modalità **Modifica**, quindi fare clic su **OK**.

Risultato

L'assegnazione viene salvata. È ora possibile controllare i parametri assegnati tramite il proprio dispositivo di controllo remoto MIDI. Un plug-in può essere controllato tramite il parametro se è attiva l'opzione **Modalità di controllo remoto**. È possibile attivare solo un plug-in alla volta.

Quando è attivo un plug-in per il controllo remoto, esso ha la precedenza sulle altre impostazioni dell'applicazione che sono controllate dallo stesso parametro.

Per eliminare tutte le assegnazioni dei controlli remoti per il plug-in, tenere premuto [Ctrl]/[Comando] e [Shift], quindi fare clic sul pulsante **Modalità di controllo remoto**.

Importazione ed esportazione dei file di definizione di controllo remoto

I file di definizione della mappa sono file XML che contengono assegnazioni di controlli per i propri dispositivi remoti. È possibile scambiarli con altri utenti o salvare una copia di backup.

Selezionare **Opzioni > Dispositivi di controllo remoto** e aprire la linguetta **Modifica del dispositivo**.

- Per aprire un file di definizione mappa, fare clic sul pulsante **Importa**, individuare la posizione del file di definizione della mappa e selezionare il file.
- Per esportare un file di definizione mappa, fare clic sul pulsante **Esporta** e individuare la posizione in cui si desidera salvare il file.

Implementazione delle modifiche nelle impostazioni dei dispositivi di controllo remoto

Le modifiche apportate alla mappa (ad esempio, la modifica del nome di un controllo) possono essere salvate, reinizializzate, annullate ed eliminate.

- Per salvare tutte le modifiche apportate, fare clic su **Salva**.
- Per ripristinare i preset di fabbrica di un dispositivo di controllo remoto MIDI, fare clic su **Reinizializza**. Se il dispositivo di controllo non dispone di preset di fabbrica, la mappa viene cancellata.
- Per annullare l'ultima operazione, fare clic su **Annulla**.
- Per rimuovere la definizione o annullare l'assegnazione del controllo selezionato, fare clic su **Cancella**.

Utilizzo dei modificatori per i parametri di controllo remoto

È possibile utilizzare lo stesso controller per controllare diversi parametri, tramite l'impiego di uno o due modificatori. Un modificatore può essere un controllo MIDI (ad esempio, un foot switch) o un tasto di modifica (ad esempio, [Shift] e/o [Ctrl]/[Comando]).

Per determinare uno o due modificatori, aprire la finestra di dialogo Dispositivi remoti e durante la modifica di un parametro, selezionare i modificatori nella sezione **Condizioni**.

È possibile utilizzare i tasti di modifica [Shift] e [Alt]/[Opzione] per cambiare i passaggi di modifica dei controlli a manopola a corsa infinita nel modo seguente:

- Premere [Shift] per modificare i valori in piccoli passaggi.
- Premere [Alt]/[Opzione] per modificare i valori in passaggi più grandi.

CC121 Advanced Integration Controller

È possibile utilizzare il CC121 Advanced Integration Controller di Steinberg per controllare WaveLab.

Questa sezione descrive i preset di fabbrica di WaveLab per il CC121. Per informazioni dettagliate sulle modalità di utilizzo del controller, fare riferimento al manuale fornito con il CC121. Si noti che CC121 è stato progettato e realizzato originariamente per Cubase. La seguente panoramica combina le funzioni di WaveLab con i controlli di CC121. I controlli che non sono elencati nel paragrafo seguente non sono assegnati a un parametro.

Sezione Canale

È possibile utilizzare tutti i controlli della sezione canale di CC121, ad esclusione del fader, per controllare gli elementi della traccia selezionata in un montaggio audio di WaveLab. Il fader può essere utilizzato per la Sezione Master.

Fader

Consente di controllare il fader della Sezione Master.

Manopola del PAN

Consente di controllare il guadagno della traccia selezionata.

Mute

Consente di mettere o togliere il mute dalla traccia selezionata.

Solo

Consente di attivare o disattivare il solo per la traccia selezionata.

SELEZIONE DEI CANALI

Consente di selezionare la traccia precedente/successiva nel montaggio audio.

Per spostare il cursore sul bordo della clip precedente/successiva nel montaggio audio, tenere premuto [Alt]/[Opzione]. Per spostare il cursore sul bordo della regione precedente/successiva nel montaggio audio, tenere premuto [Shift]. Per spostare il cursore sul marker precedente/successivo nell'area di lavoro File Audio, tenere premuto [Ctrl]/[Comando].

Sezione EQ

Con la Sezione EQ è possibile controllare facilmente il plug-in Studio EQ di Steinberg.

Se il pulsante Tipo di EQ è attivo nel CC121, è possibile regolare i parametri dello Studio EQ focalizzato. È possibile impostare tutti i parametri EQ necessari, come Q/F/G per ciascuna banda, la selezione del Tipo di EQ e Bypassa tutto on/off. È possibile passare alla modalità di navigazione di WaveLab disattivando il pulsante Tipo di EQ. Nella modalità navigazione di WaveLab, si ottiene accesso a funzioni alternative come scorrimento, ingrandimento e passaggio da un'area di lavoro all'altra.

Tipo di EQ attivo:

Manopole dell'ampiezza di banda (Q)

Consentono di regolare la Q (ampiezza di banda) di ciascuna banda EQ.

Manopole di frequenza (F)

Consentono di regolare la frequenza di ciascuna banda EQ.

Manopole di guadagno (G)

Consentono di regolare il guadagno di ciascuna banda EQ.

ON

Consente di attivare/disattivare le bande EQ.

ALL BYPASS

Consente di attivare/disattivare il bypass per tutti i plug-in della Sezione Master.

Tipo di EQ non attivo:

ON BASSO

Apre l'area lavoro File Audio.

ON MEDIO-BASSO

Consente di aprire l'area di lavoro Montaggio audio.

ON MEDIO-ALTO

Consente di aprire l'area lavoro Processori Batch.

ON ALTO

Consente di aprire una Finestra di Controllo.

Manopola EQ-1 per l'EQ Gain (G)

Consente di scorrere verso sinistra/destra lungo la linea temporale.

Manopola EQ-2 per il l'EQ Gain (G)

Consente di regolare l'ingrandimento orizzontale sulla linea temporale.

Manopola EQ-3 per l'EQ Gain (G)

Consente di regolare l'ingrandimento verticale sulla linea temporale.

Manopola EQ-4 per l'EQ Gain (G)

Consente di scorrere le tracce nell'area di lavoro Montaggio Audio o di scorrere verticalmente nell'area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-1 per l'EQ Frequency (F)

Consente di scorrere verso sinistra/destra lungo la linea temporale della panoramica dell'area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-2 per l'EQ Frequency (F)

Consente di aumentare/diminuire l'ingrandimento orizzontale della linea temporale della panoramica dell'area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-3 per l'EQ Frequency (F)

Consente di aumentare/diminuire l'ingrandimento verticale nella linea temporale della panoramica area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-4 per l'EQ Frequency (F)

Consente di scorrere in senso verticale lungo la linea temporale dell'area di lavoro File Audio.

Sezione Trasporto

In questa sezione è possibile controllare le funzioni di trasporto di WaveLab.

Pulsante Precedente

Consente di spostare la posizione del cursore all'inizio del progetto.

Pulsante Riavvolgimento

Riavvolgimento

Pulsante Avanti

Avanti

Pulsante Seguente

Consente di spostare la posizione del cursore alla fine del progetto.

Pulsante Ciclo

Consente di attivare/disattivare la modalità Ciclo.

Pulsante Arresta la riproduzione

Consente di arrestare la riproduzione. Premere nuovamente per spostare il cursore alla posizione di inizio precedente. Premere una terza volta per spostare il cursore all'inizio del progetto.

Pulsante Riproduci

Consente di avviare la riproduzione.

Pulsante Registra

Premere una volta per visualizzare la finestra Registrazione. Premere nuovamente per avviare la registrazione. Premere una terza volta per interrompere la registrazione. Il file registrato si apre nell'area lavoro File Audio.

Sezione Funzione

In questa sezione, è possibile regolare determinate funzioni, come dissolvenze e livello di inviluppo, utilizzando la manopola VALORE.

Manopola/pulsante VALORE

Ruotare questa manopola per regolare la funzione assegnata. Premere la manopola per reimpostare il parametro al suo valore di default.

Pulsante FUNCTION 1

Consente di regolare le impostazioni di fade-in della clip focalizzata.

Pulsante FUNCTION 2

Consente di regolare le impostazioni di fade-out della clip focalizzata.

Pulsante FUNCTION 3

Consente di regolare il livello di inviluppo della clip focalizzata.

Pulsante FUNCTION 4

L'ultimo elemento su cui si è fatto clic nel menu **Modifica > Spingi** nell'area di lavoro Montaggio Audio è assegnato a questo pulsante.

Sezione manopola AI

WaveLab può essere controllato con la manopola AI dei controller CC121, CI2+ e CMC-AI di Steinberg. Con la manopola AI, è possibile controllare il parametro su cui punta il mouse.

NOTA

La manopola AI funziona solo sui parametri che sono automatizzabili.

In questa sezione è possibile controllare i parametri tramite la manopola AI.

MANOPOLA AI

Consente di controllare i parametri del plug-in VST 3, di emulare la rotellina del mouse, ad esempio per eseguire lo scrolling, nonché di modificare un campo numerico focalizzato. Per controllare un parametro con la manopola AI, spostare il cursore del mouse sul parametro che si desidera controllare e spostare la manopola AI. È possibile attivare/disattivare l'emulazione della rotellina del mouse e la modifica del campo numerico focalizzato nella linguetta **Opzioni**.

LOCK

Quando il cursore punta su un parametro, premere BLOCCA per controllare questo parametro indipendentemente dalla posizione del cursore del mouse.

JOG

Consente di attivare la modalità Jog. Mentre la modalità Jog è attiva, premere BLOCCA per accedere alla modalità shuttle.

Indicatore CUBASE READY

L'indicatore CUBASE READY non ha alcuna funzione in WaveLab.

Sezione Foot Switch

Il foot switch ha la stessa funzione di [Shift]. Premere e tenere premuto il foot switch mentre si ruota la manopola AI per eseguire delle regolazioni di precisione dei parametri.

Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab

Questo capitolo descrive le lingue guida generali per l'utilizzo di WaveLab. La conoscenza di queste procedure consente di lavorare in modo più efficiente con il programma.

Regole generali di modifica

Le comuni operazioni di modifica possono essere eseguite in tutti i prodotti Steinberg.

- Per selezionare e spostare elementi dell'interfaccia o per selezionare degli intervalli, eseguire il drag-and-drop con il mouse.
- Utilizzare i tasti della tastiera del computer per inserire valori numerici e testo, per navigare negli elenchi o in altri elementi selezionabili dell'interfaccia e per controllare le funzioni di trasporto.
- Le comuni operazioni come taglia, copia, incolla o la selezione di elementi multipli possono essere eseguite tramite le scorciatoie standard da tastiera.

NOTA

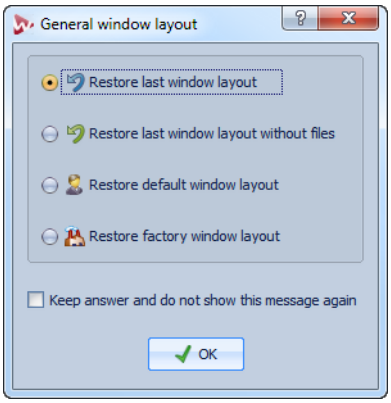
Il comportamento del prodotto è regolato anche dalle impostazioni delle preferenze.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Preferenze globali a pag. 713

Schermata di avvio

All'avvio di WaveLab viene visualizzata una schermata di avvio in cui è possibile selezionare il layout delle finestre che si desidera utilizzare.



Ripristina l'ultimo layout delle finestre

Consente di ripristinare l'ultimo layout delle finestre utilizzato in WaveLab, inclusi tutti i file aperti.

Ripristina l'ultimo layout delle finestre, senza aprire file

Consente di ripristinare lo stesso layout delle finestre utilizzato in WaveLab senza aprire nessun file.

Ripristina il layout delle finestre di default

Consente di ripristinare il layout delle finestre di default senza aprire nessun file.

Ripristina il layout delle finestre di fabbrica

Consente di ripristinare il layout delle finestre di fabbrica senza aprire nessun file.

Mantieni la risposta e non mostrare più questo messaggio

Se questa funzione è attiva, l'opzione che si seleziona viene utilizzata dal momento corrente in poi e la schermata di avvio non viene più visualizzata. Per visualizzare la finestra di dialogo Layout generale delle finestre anche se questa opzione è stata attivata, premere [Ctrl]/[Comando] durante l'avvio di WaveLab.

LINK CORRELATI

Layout delle finestre a pag. 659

Gestione di base delle finestre

WaveLab segue le linee guida per l'interfaccia Windows/Mac OS. Questo significa che vengono applicate le procedure standard per Windows/Mac OS.

Chiusura delle finestre

- Per chiudere una finestra all'interno di un gruppo di linguette, fare clic sul pulsante «X» della linguetta corrispondente o premere [Ctrl]/[Comando]-[W].
- Per chiudere una finestra all'interno di un gruppo di linguette senza salvare le modifiche, tenere premuto [Ctrl]/[Comando]-[Shift] e fare clic sul pulsante «X». Questo consente di evitare di dover confermare un messaggio di allerta quando si desidera chiudere una finestra non salvata.
- Per chiudere tutte le finestre all'interno di un gruppo di linguette in una volta sola, fare clic-destro su una linguetta e selezionare **Chiudi tutte**.
- Per chiudere tutte le finestre all'interno di un gruppo di linguette eccetto la finestra selezionata, fare clic-destro su una linguetta e selezionare **Chiudi tutti tranne questo**.
- Per selezionare singolarmente le finestre che si desidera chiudere all'interno di un gruppo di linguette, fare clic-destro su una linguetta e scegliere **Selezionare i file da chiudere**. Questo consente di visualizzare la finestra di dialogo File da chiudere, in cui è possibile selezionare i file che si desidera chiudere.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo File da chiudere a pag. 69
Gestione delle linguette a pag. 68

Passaggio da un file all'altro

È possibile disporre di più file aperti e passare dall'uno all'altro.

- Per portare un file in primo piano, fare clic sulla linguetta corrispondente.
- Per passare da un file aperto all'altro in un'area di lavoro, tenere premuto [Ctrl]/[Comando] e premere [Tab] più volte.
- Per alternare gli ultimi due file attivi in un senso e nell'altro, premere [Ctrl]/[Comando]-[Tab]. Tra una fase e l'altra è necessario rilasciare tutti i tasti.
- Per passare da un file all'altro, scorrendo all'indietro, premere [Ctrl]/[Comando]-[Shift]-[Tab].

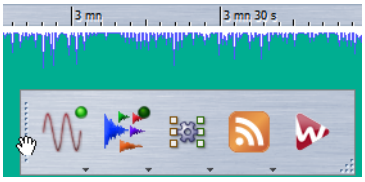
Commutatore delle finestre

I commutatori delle finestre consentono di passare facilmente da un'area di lavoro all'altra, creare nuove aree di lavoro o aprire progetti esistenti. Sono disponibili due tipi di commutatori di finestre: la barra commutatrice centrale e il commutatore delle finestre fluttuanti.

Il commutatore delle finestre fluttuanti si comporta come la barra commutatrice centrale, ma occupa meno spazio ed è posizionato sopra le altre finestre.

- Per attivare/disattivare la barra commutatrice centrale, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Barra commutatrice centrale**.

- Per attivare/disattivare il commutatore delle finestre fluttuanti, in un'area di lavoro qualsiasi, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali** e nella linguetta **Visualizzazione** attivare **Usa il Commutatore delle Finestre Fluttuanti**.



Utilizzo del commutatore delle finestre

È possibile utilizzare il commutatore delle finestre fluttuanti e la barra commutatrice centrale per navigare tra le aree di lavoro.

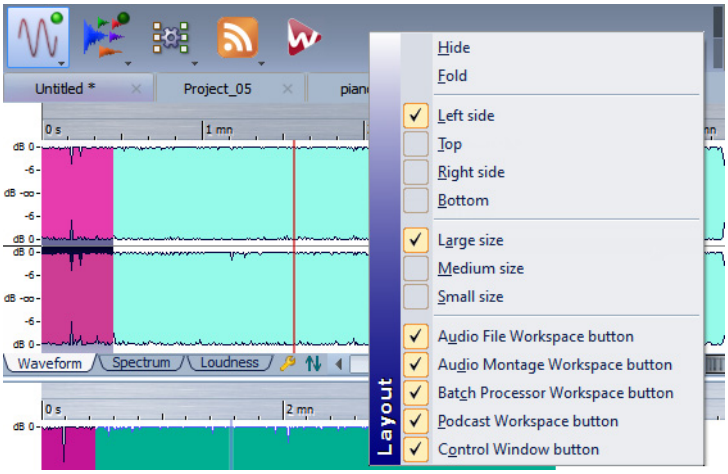
- Per passare da un'area di lavoro all'altra, fare clic su un pulsante di un'area di lavoro. Se sono aperte più aree di lavoro dello stesso tipo, tenendo premuto il tasto [Alt]/[Opzione], fare clic sul pulsante dell'area di lavoro per passare da un'area di lavoro all'altra. Se l'area di lavoro non è ancora aperta, viene visualizzato un menu a tendina da cui è possibile aprire una nuova area di lavoro.
- Per copiare un file da un'area di lavoro a un'altra, trascinarlo sul pulsante dell'area di lavoro che si desidera aprire, attendere che l'area di lavoro diventi attiva e rilasciare il file dove desiderato.
- Per creare un nuovo file, premere [Ctrl]/[Comando] e fare clic su un pulsante dell'area di lavoro.
- Per aprire la finestra Apri per selezionare un file, premere [Shift] e fare clic sul pulsante di un'area di lavoro.
- Per visualizzare un menu che elenca i file utilizzati di recente in un'area di lavoro specifica, fare clic-destro sull'icona di un'area di lavoro.

- Per creare un nuovo file o aprirne uno già esistente, fare clic-destro sull'icona di un'area di lavoro e selezionare **Nuovo** o **Apri**. Se si fa clic con il tasto sinistro, si attiva un'area di lavoro. Al contrario, se si fa clic con il tasto destro, questo non si verifica.

Personalizzazione della barra commutatrice centrale

È possibile personalizzare la barra commutatrice centrale tramite il menu delle impostazioni.

Per aprire il menu delle impostazioni, fare clic-destro su una parte vuota della barra commutatrice centrale.



Nascondi

Consente di nascondere la barra commutatrice centrale.

Ripiega

Consente di minimizzare la barra commutatrice centrale in una linea sottile. Per dispiegare la barra, fare clic sulla linea sottile.

Lato sinistro/In alto/Lato destro/In basso

Consente di determinare la posizione della barra commutatrice centrale.

Dimensione grande/media/piccola

Consente di determinare la dimensione della barra commutatrice centrale.

Pulsanti aree di lavoro

Consentono di determinare quali i pulsanti delle aree di lavoro sono visibili nella barra commutatrice centrale.

Pulsanti extra

Consentono di decidere se visualizzare o nascondere ulteriori pulsanti disponibili in alcune aree di lavoro.

Personalizzazione del Commutatore delle Finestre Fluttuanti

È possibile configurare il Commutatore delle Finestre Fluttuanti in base alle proprie esigenze.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali**.
2. Nella linguetta **Visualizzazione** assicurarsi che l'opzione **Usa il Commutatore delle Finestre Fluttuanti** sia attiva.
3. Personalizzazione del Commutatore delle Finestre Fluttuanti tramite attivazione/disattivazione delle opzioni corrispondenti.
4. Fare clic su **OK**.

Selezione audio

Quasi tutti i tipi di editing e processamenti eseguiti in WaveLab hanno effetto su una selezione audio. Ci sono numerosi modi per effettuare una selezione audio.

Per selezionare l'intero file audio, fare doppio-clic su di esso. Se un file contiene dei marker fare clic tre volte su di esso.

Selezione di un intervallo tramite trascinamento

Il metodo standard per selezionare un intervallo in una finestra wave o di montaggio è fare clic e trascinare.

Se si trascina sull'estremità sinistra o destra della finestra, quest'ultima scorre automaticamente, consentendo di selezionare sezioni maggiori, che non possono essere contenute in una singola schermata. La velocità di scorrimento dipende dalla lontananza dal bordo della finestra.

Selezione di un intervallo audio in un file audio

È possibile modificare, processare o riprodurre una selezione di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Seleziona un intervallo temporale**.

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo Intervallo audio, nella quale è possibile definire degli intervalli con estrema precisione.

Tutto

Consente di selezionare l'intera forma d'onda.

Alterna

Consente di attivare/disattivare la selezione audio corrente.

Estendi a inizio file

Consente di estendere la selezione fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Estendi a fine file

Consente di estendere la selezione fino alla fine del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Estendi fino al marker precedente

Consente di estendere il bordo sinistro della selezione fino al marker a sinistra più vicino o fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una fino alla posizione del cursore di modifica.

Estendi fino al marker successivo

Consente di estendere il bordo destro della selezione fino al marker a destra più vicino o fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una fino alla posizione del marker successivo.

Estendi al cursore

Consente di estendere la selezione fino alla posizione del cursore di modifica.

Dall'inizio del file al cursore

Consente di selezionare l'intervallo tra l'inizio del file audio e la posizione del cursore di modifica.

Da cursore a fine file

Consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e la fine del file audio.

Da cursore a marker precedente

Consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e il marker a sinistra più vicino o l'inizio del file audio.

Da cursore a marker successivo

Consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e il marker successivo o la fine del file audio.

Posizione di riproduzione => Inizio della Selezione

Consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino alla fine del file audio. Se non è in corso alcuna riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.

Posizione di riproduzione => Fine della Selezione

Consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino all'inizio del file audio. Se non è in corso alcuna riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.

Raddoppia lunghezza selezione

Consente di raddoppiare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

Dimezza lunghezza selezione

Consente di dimezzare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

Estendi a tutti i canali

Consente di estendere l'intervallo di selezione corrente a tutti i canali.

Solo canale sinistro

Consente di estendere l'intervallo di selezione solo al canale sinistro.

Solo canale destro

Consente di ridurre l'intervallo di selezione solo al canale destro.

Traccia CD

Seleziona l'intervallo tra due marker delle tracce CD tra i quali si trova il cursore di modifica.

Regione di loop

Consente di selezionare l'intervallo tra due marker di loop tra i quali si trova il cursore di modifica.

Regione di esclusione

Consente di selezionare l'intervallo tra due marker di esclusione tra i quali si trova il cursore di modifica.

Regione generica

Consente di selezionare l'intervallo tra due marker generici tra i quali si trova il cursore di modifica.

Selezione di un intervallo audio in un montaggio audio

È possibile modificare, processare o riprodurre delle selezioni di un montaggio audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Seleziona un intervallo audio**.

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo Intervallo audio, nella quale è possibile definire degli intervalli con estrema precisione.

Raddoppia lunghezza selezione

Consente di raddoppiare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

Dimezza lunghezza selezione

Consente di dimezzare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

Alterna

Consente di attivare/disattivare l'intervallo di selezione corrente.

Posizione di riproduzione => Inizio della Selezione

Consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino alla fine del montaggio audio. Se non è in corso alcuna riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.

Posizione di riproduzione => Fine della Selezione

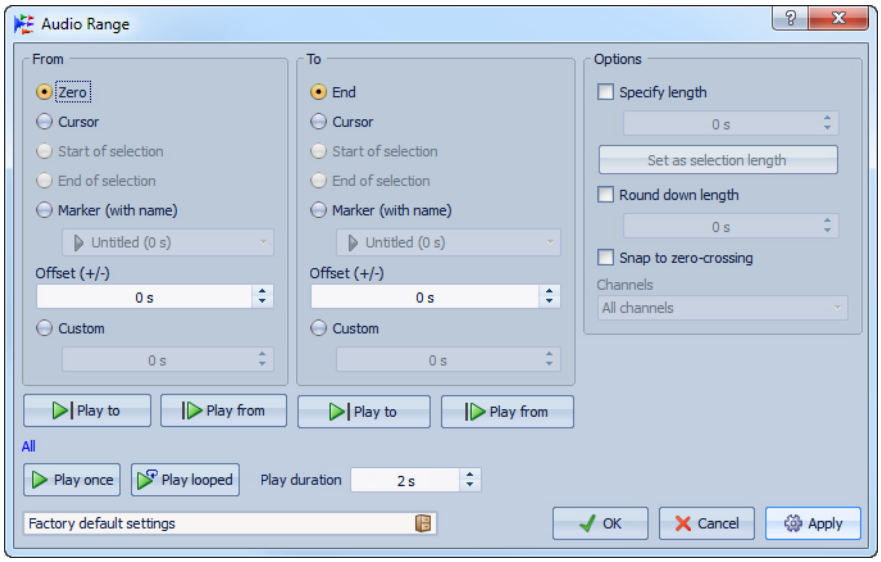
Consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino all'inizio del montaggio audio. Se non è in corso alcuna riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.

Finestra di dialogo Intervallo audio

Questa finestra di dialogo consente di specificare con precisione un intervallo audio per l'editing, il processamento o la riproduzione.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Seleziona un intervallo temporale > Modifica**.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Seleziona un intervallo audio > Modifica**.



Sezioni Da/A

Zero/Fine

Le selezione comincia all'inizio/fine del file.

Cursore

Le selezione comincia sul cursore di modifica.

Inizio/fine della selezione

Le selezione comincia all'inizio/alla fine dell'intervallo di selezione.

Marker (con nome)

La selezione inizia dal marker selezionato dal menu a tendina sottostante.

Offset (±)

Consente di specificare un valore di offset per la posizione selezionata.

Personalizzato

Consente di specificare un tempo di inizio/fine per la selezione.

Sezione Opzioni

Specifica lunghezza

Consente di impostare la lunghezza che si intende assegnare alla selezione.

Imposta come la lunghezza della selezione

Se si fa clic su questo pulsante, viene congelata la lunghezza della selezione corrente. Ciò è utile se si desidera spostare la selezione.

Approssima la lunghezza per difetto

Se questa opzione è attiva, la lunghezza della selezione verrà approssimata per difetto rispetto alla lunghezza specificata nel campo del valore.

Scatta al punto di zero

Se questa opzione è attiva, l'inizio e la fine dell'intervallo di selezione scatteranno a un punto di zero della forma d'onda.

Canali

Consente di scegliere se la selezione comprende il canale sinistro, quello destro o entrambi.

Opzioni di riproduzione

Con le opzioni di riproduzione, è possibile ascoltare un'anteprima dell'intervallo audio specificato.

Riproduci fino a

Consente di riprodurre l'intervallo prima della posizione specificata.

Riproduci da

Consente di riprodurre l'intervallo dopo la posizione specificata.

Riproduci una volta

Consente di riprodurre la selezione una volta.

Riproduci in loop

Consente di riprodurre la selezione in loop.

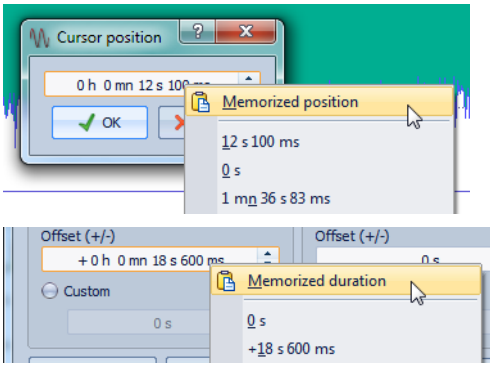
Durata riproduzione

Consente di impostare la lunghezza della riproduzione. Si noti che questa funzione sostituisce i parametri **Da**/**A**.

Memorizzazione della lunghezza della selezione e della posizione del cursore

È possibile copiare la lunghezza di un intervallo di selezione e la posizione del cursore di modifica in una memoria interna. Tale funzione risulta utile per utilizzare tali valori in più posizioni all'interno di WaveLab.

- Per salvare la lunghezza di un intervallo di selezione attivo, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Memorizza lunghezza selezione**.
- Per salvare la posizione del cursore di modifica, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Memorizza posizione cursore**.
- Per applicare le informazioni memorizzate, fare clic-destro su uno dei campi di modifica del tempo e selezionare **Inserisci la posizione memorizzata** o **Inserisci la durata memorizzata**.



Selezione in file stereo

Se si lavora su materiale stereo nell'area di lavoro File Audio, è possibile applicare un'operazione solo a un canale o all'intero materiale stereo.

Il canale che viene selezionato quando si fa clic e si trascina la selezione nella finestra wave dipende dalla posizione del cursore, come indicato dalla forma del puntatore. La forma del puntatore indica a quale canale saranno applicate le modifiche.

Sono disponibili le seguenti forme di puntatore:

Forma del puntatore	Descrizione
	Facendo clic nella metà superiore del canale sinistro viene selezionato il canale sinistro.
	Facendo clic nell'area centrale tra il canale sinistro e quello destro, vengono selezionati entrambi i canali.

Forma del puntatore	Descrizione
	Facendo clic nella metà inferiore del canale destro viene selezionato il canale destro.

Come passare dalla selezione di un canale a quella di un altro

È possibile estendere la selezione creata per un canale a tutti i canali o passare dalla selezione di un canale a quella di un altro canale.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, creare un intervallo di selezione.
2. Selezionare **Modifica > Seleziona un intervallo temporale**, quindi scegliere **Estendi a tutti i canali**, **Solo canale sinistro** o **Solo canale destro** oppure premere [Tab] per passare dalla selezione di un canale a quella di un altro.

Selezione nella panoramica dell'area di lavoro File Audio

Gli intervalli di selezione creati nella panoramica dell'area di lavoro File Audio vengono applicati anche alla vista principale.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, tenere premuto [Ctrl]/[Comando], quindi fare clic e trascinare nella panoramica.

Spostamento di un intervallo di selezione

Se un intervallo di selezione è della lunghezza giusta ma si trova nella posizione sbagliata, è possibile spostarlo.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave, tenere premuto [Ctrl]/[Comando]-[Shift].
2. Fare clic nella parte centrale della selezione e trascinarla verso sinistra/destra.

Estensione e riduzione della selezione

Nella finestra wave o in quella di montaggio è possibile ridimensionare un intervallo di selezione senza doverne creare uno nuovo.

Sono disponibili diverse modalità di estensione/riduzione della selezione:

- Creare un intervallo di selezione, tenendo premuto [Shift] fare clic su un punto esterno all'intervallo di selezione e trascinare verso sinistra/destra oppure fare clic e trascinare i bordi dell'intervallo di selezione verso sinistra/destra.
- Per estendere la selezione fino al limite precedente/successivo (marker o inizio/fine del file), premere [Shift] e fare doppio-clic sull'area non selezionata compresa tra i limiti.

Estensione e riduzione della selezione tramite i tasti freccia

- Per spostare l'inizio/fine di una selezione nella finestra wave verso sinistra/destra, tenere premuto [Shift] e premere i tasti freccia sinistra/destra. Per eseguire uno spostamento maggiore, premere i tasti [Pagina su]/[Pagina giù].
- Per estendere una selezione fino al limite precedente/successivo nella finestra wave (marker o inizio/fine del file audio), tenere premuto [Ctrl]/[Comando]+[Shift] e premere i tasti freccia sinistra/destra.

Eliminazione di selezioni

Sono disponibili diverse opzioni per eliminare un intervallo di tempo selezionato.

Area di lavoro File Audio

Nel menu **Modifica** sono disponibili le seguenti opzioni:

Tronca

Consente di eliminare i dati audio esterni alla selezione.

Elimina

Consente di eliminare la selezione. L'audio a destra della selezione viene spostato verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Eliminazione morbida

Consente di eliminare la selezione e di inserire le dissolvenze incrociate nei bordi. È possibile modificare la durata della dissolvenza incrociata di default ed eseguire l'inserimento nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, nella linguetta **Modifica**.

Area lavoro Montaggio Audio

Nel menu **Modifica** sono disponibili le seguenti opzioni:

Elimina

Se è presente un intervallo di selezione, le parti della clip all'interno dell'intervallo di selezione vengono eliminate e la sezione destra della clip viene spostata verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Se non è selezionato alcun intervallo, le clip selezionate vengono eliminate.

Cancella l'intervallo di tempo selezionato

Elimina le parti della clip all'interno dell'intervallo di selezione, senza riempire lo spazio vuoto.

Cursori

In diverse posizioni di WaveLab sono disponibili dei controlli a cursore per la modifica dei parametri. Per modificare il valore di un cursore, è possibile procedere in diversi modi.

- Posizionare il mouse sul cursore e muovere la rotellina del mouse (nessun clic necessario). Tenere premuto [Ctrl]/[Comando] durante l'utilizzo della rotellina per scorrere più velocemente. Questo modificatore si applica anche alle rotelline di ingrandimento. Per spostare il pulsante di un cursore, fare clic e trascinarlo.
- Per spostare la maniglia di un cursore direttamente su una posizione, fare clic sul cursore in quella posizione.
- Per spostare la maniglia di un cursore gradualmente, fare clic-destro o al di sotto della maniglia. Tenere premuto il pulsante per passare automaticamente al valore successivo.
- Per reimpostare il cursore al valore di default, se disponibile, tenendo premuto [Ctrl]/[Comando], fare clic sul cursore oppure fare clic con la rotellina del mouse o fare doppio-clic sulla maniglia.

Rinomina degli elementi delle tabelle

È possibile rinominare gli elementi delle tabelle nelle finestre Marker, CD e Clip.

- Per rinominare un elemento, fare doppio-clic su di esso o selezionarlo e premere [Invio], quindi inserire il nuovo nome.
- Per rinominare l'elemento precedente/successivo, premere [Freccia su] o [Freccia giù] invece di [Invio]. In questo modo si sposta il focus sull'elemento precedente/successivo, rimanendo nella modalità di modifica.

Browser dei file

La finestra Browser dei file nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio consente di individuare i file direttamente all'interno di WaveLab. Ciò può essere molto utile per velocizzare il processo di ascolto dei file audio.

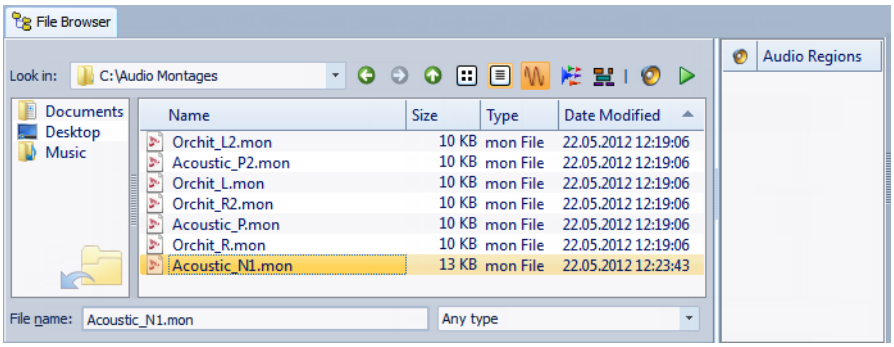
La finestra Browser dei file fornisce tutte le funzioni standard di esplorazione, nonché tutti i controlli aggiuntivi per ascoltare i file audio e tutte le regioni definite dai marker. È possibile utilizzare la finestra per aprire o inserire dei file o delle regioni di file trascinandoli all'interno di un'area di lavoro aperta.

È anche possibile decidere di visualizzare solo alcuni tipi di file.

Finestra Browser dei file

In questa finestra, è possibile sfogliare i file e aprirli in WaveLab.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area di lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Browser dei file**.



È possibile aggiungere le proprie cartelle preferite nel pannello sinistro trascinandole dal pannello centrale.

Nelle finestre Browser dei file sono disponibili le seguenti opzioni:

Cerca in

Consente di selezionare una posizione dei file per sfogliare e visualizzare le posizioni utilizzate di recente.

Indietro/Avanti/Directory superiore

Consentono di navigare nell'elenco e nella gerarchia dei file.

Vista Elenco

Consente di visualizzare i nomi dei file nell'elenco dei file.

Vista Dettagli

Consente di visualizzare i nomi, le dimensioni, i tipi e le date di modifica dei file.

Nome del file

Consente di visualizzare il nome del file selezionato.

Elenco dei formati dei file

Consente di selezionare quale formato file visualizzare.

Le seguenti opzioni sono disponibili solo nella finestra Browser dei file nell'area di lavoro Montaggio Audio:

Seleziona i file audio

Consente di visualizzare solo i file audio.

Seleziona i montaggi audio

Consente di visualizzare solo i montaggi audio.

Seleziona i file delle clip

Consente di visualizzare solo i file delle clip.

Modalità Riproduzione automatica

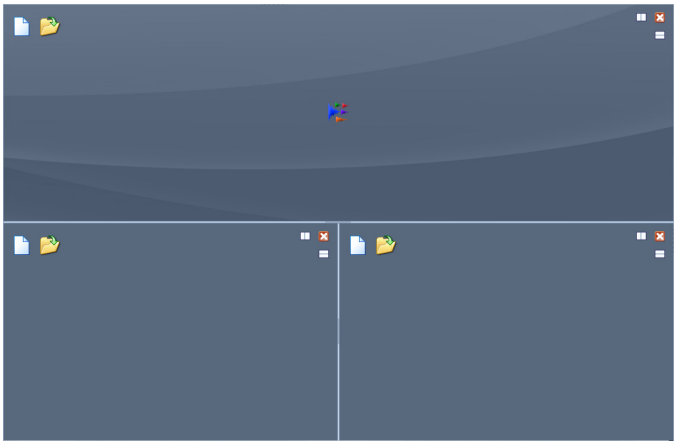
Consente di avviare automaticamente la riproduzione del file selezionato.

Riproduci il file audio selezionato

Consente di riprodurre il file audio selezionato.

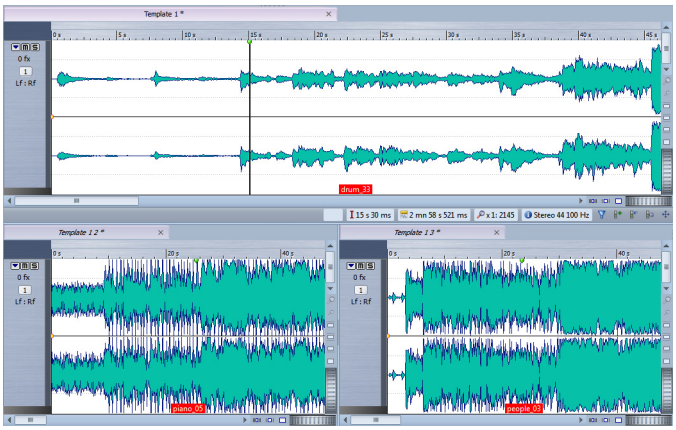
Gruppi di linguette

Un gruppo di linguette è una regione all'interno di un'area di lavoro in cui è possibile aprire file audio, montaggi audio, indicatori (solo Finestra di controllo), processori batch o podcast. Con i gruppi di linguette, è possibile visualizzare il contenuto di file e indicatori diversi contemporaneamente, senza dover navigare tra diverse finestre.



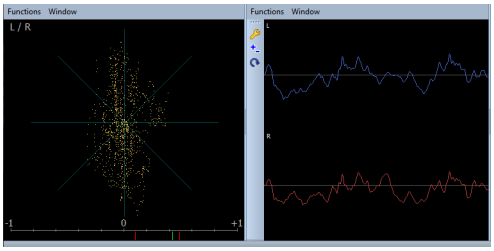
3 gruppi di linguette vuoti nell'area di lavoro Montaggio Audio

Ciascun gruppo di linguette dispone di contenuti e barra del titolo propri. Nell'area di lavoro File Audio, ciascuna linguetta contiene un file audio. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, ciascuna linguetta contiene un montaggio audio.



3 gruppi di linguette con montaggi audio nell'area di lavoro Montaggio Audio

Nella Finestra di Controllo, un gruppo di linguette può contenere degli indicatori e la finestra Progetto Master.



2 gruppi di linguette nella Finestra di Controllo

Utilizzo dei gruppi di linguette

Le linguette hanno usi diversi a seconda del tipo di finestra.

- Per aggiungere un gruppo di linguette, selezionare **Area lavoro > Aggiungi a destra un gruppo di linguette** o **Area lavoro > Aggiungi sotto un gruppo di linguette**.
- Per rimuovere un gruppo di linguette vuote, attivarlo e selezionare **Area lavoro > Rimuovi il gruppo di linguette attivo**.
- Per utilizzare uno dei preset del layout del gruppo di linguette, selezionare **Area lavoro > Preset dei gruppi di linguette** quindi scegliere un layout.
- Per riordinare le linguette, trascinare la linguetta su una nuova posizione della barra delle linguette.
- Per spostare una linguetta in un'altra area di lavoro, trascinarla in un'altra area di lavoro.
- Per incollare i contenuti di una linguetta in un file audio, trascinare la linguetta sulla forma d'onda. La linguetta è inserita nella posizione del cursore.

- Per creare un file vuoto all'interno di un gruppo di linguette, fare doppio-clic su una sezione vuota della barra della linguette. Il file creato utilizza il file attivo come modello.

File di picco

Un file di picco (estensione ".gpk") viene creato automaticamente da WaveLab ogni volta che un file audio viene modificato o aperto in WaveLab per la prima volta. Il file di picco contiene informazioni sulla forma d'onda e determina in che modo questa viene disegnata nella finestra wave o in quella di montaggio.

I file di picco riducono il tempo richiesto per disegnare la forma d'onda corrispondente.

Di default, il file di picco viene salvato nella stessa posizione del file audio.

Il comportamento del file di picco può essere impostato in Preferenze di modifica dei file audio nella linguetta **File**.

- Per salvare i file di picco in un'altra posizione, attivare **Crea file di picco in una cartella indipendente**, selezionare **Modifica** e specificare un'altra posizione per i file.
- Per creare i file di picco quando si scrivono i file audio, attivare **Crea file di picco quando vengono scritti i file audio**.
- Per eliminare i file di picco quando si chiudono i file audio, attivare **Elimina i file di picco quando si chiudono i file audio**.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio a pag. 723

Ricostruzione delle visualizzazioni dei picchi

Solitamente, un file di picco viene aggiornato automaticamente quando la sua data è antecedente a quella del file audio. Tuttavia, può accadere che la data del file audio sia errata e che pertanto il file di picco non venga aggiornato automaticamente. In questo caso, è possibile forzare la ricostruzione del file di picco.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Vista > Ricostruisci la visualizzazione dei picchi**.

File compagno

I file compagno (estensione ".vs") salvano i preset della Sezione Master e consentono di visualizzare le impostazioni per i file audio. Se questa funzione è attiva quando si salva un file, le impostazioni memorizzate vengono ricreate la volta successiva che si carica il file.

I file compagno sono disponibili solo nell'area di lavoro File Audio.

Le seguenti impostazioni di visualizzazione sono incluse nei file compagno:

- Dimensione e posizione della finestra
- Livello di ingrandimento
- Posizione dello scorrimento
- Modalità di visualizzazione (Forma d'onda/Spettro/Intensità acustica)
- Istantanee
- Preset della Sezione Master associati al file

L'eliminazione di un file compagno non modifica i contenuti audio.

I preset della Sezione Master sono specifici di WaveLab e pertanto non possono essere integrati all'interno delle diverse intestazioni dei file audio.

Salvataggio dei file compagno in un'altra posizione

Per default, i file compagno vengono salvati nella stessa posizione del file audio. Tuttavia, è possibile selezionare un'altra posizione di salvataggio file.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Cartelle**.
2. Selezionare **File compagno** e specificare un'altra posizione dei file.

Standard dell'intensità acustica EBU R-128

La raccomandazione dell'intensità acustica EBU R-128 stabilisce dei metodi specifici per la misurazione dell'intensità acustica, delle dinamiche e dei valori di picco; definisce inoltre i valori di riferimento per condurre queste misurazioni. Sebbene i valori di riferimento siano pensati per l'ambito della trasmissione, i metodi di misurazione sono utili in qualsiasi applicazione che abbia a che fare con il controllo audio e dell'intensità acustica .

WaveLab supporta tali misurazioni audio in diverse posizioni per il rilevamento tramite indicatori, l'analisi audio e il processamento. Il testo seguente fornisce alcune informazioni di base sullo standard EBU R-128. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a Internet.

Misurazione dell'intensità acustica

Questo metodo tiene in considerazione la sensibilità alle frequenze dell'orecchio umano a diversi livelli di intensità acustica. Sono disponibili 3 tipi di misurazione:

1) Intensità acustica integrata, detta anche programme loudness: indica il valore medio dell'intensità acustica di una traccia audio. Questa misurazione utilizza un metodo di applicazione del gate per ignorare lunghi periodi di silenzio.

2) Intensità acustica a breve termine: viene misurata l'Intensità acustica ogni secondo in un blocco audio di 3 secondi. Questa misurazione fornisce informazioni sui passaggi audio più forti.

3) Intensità acustica momentanea: ogni 100 ms viene misurato un intervallo di 400 ms di audio. Questa misurazione offre un feedback istantaneo sull'intensità acustica.

Intervallo dell'intensità acustica

Questo metodo misura le dinamiche del segnale audio. Esso rileva il rapporto tra le sezioni più forti e quelle più deboli (ma non silenziose). Il segnale audio viene diviso in piccoli blocchi. Viene creato un blocco audio ogni secondo e ciascun blocco dura 3 secondi (sovrapposizione blocchi analizzata).

Il 10% superiore dei blocchi deboli e il 5% superiore dei blocchi forti vengono esclusi dall'analisi finale. L'intervallo dell'intensità acustica calcolato è il rapporto tra i restanti blocchi audio più forti e più deboli. Questa misurazione aiuta a decidere se e in che misura la compressione o l'espansione possa o debba essere applicata all'audio.

Picchi reali

Quando un segnale digitale viene convertito in un segnale analogico, EBU R-128 consiglia di misurare una stima dei picchi reali, piuttosto che fare riferimento ai picchi digitali, per evitare clipping e distorsione. Questa stima può essere eseguita campionando il segnale 4 volte e trattenendo i valori di picco.

Assegnazione nomi e unità

EBU R-128 propone alcune convenzioni di assegnazione nomi e unità:

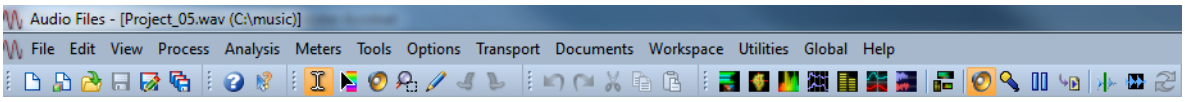
- Misurazione relativa (ad esempio un valore relativo a un livello di riferimento): «LU» come «Loudness Unit» (1 LU equivale a 1 dB).
- Misurazione assoluta, LUFS come «Loudness Unit Full Scale». 1 LUFS equivale a 1 dB nella scala AES-17.

Quando WaveLab fa riferimento a un valore di intensità acustica secondo gli standard EBU R-128, tali unità vengono utilizzate al posto dei dB.

Panoramica del programma

Barre dei comandi

Gli strumenti, le scorciatoie e i comandi di uso comune sono rappresentati dai pulsanti dei comandi. Tali pulsanti sono raggruppati all'interno di diverse **Barre dei comandi**.



Le barre dei comandi nell'area di lavoro File Audio

È possibile ancorare le **Barre dei comandi** a qualsiasi bordo della finestra o aprirle in una finestra separata e riorganizzarle liberamente. Ciascuna area di lavoro dispone di un insieme di barre di comandi appropriato da visualizzare. Tutti i comandi che sono rappresentati dai pulsanti dei comandi sono disponibili anche nei menu.

LINK CORRELATI

Blocco del layout delle finestre a pag. 661

Nascondere e visualizzare le barre dei comandi

È possibile nascondere le barre dei comandi che si ritengono irrilevanti per il proprio progetto.

- Per visualizzare un elenco delle barre dei comandi disponibili, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, fare clic-destro su una parte vuota del bordo superiore dell'area di lavoro o selezionare **Area lavoro > Barre di comandi**.
- Per visualizzare/nascondere una barra dei comandi, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi** e attivare/disattivare le barre dei comandi che si desidera visualizzare/nascondere. È anche possibile fare clic-destro su una barra dei comandi e selezionare **Chiudi**.

Ancoraggio delle barre dei comandi

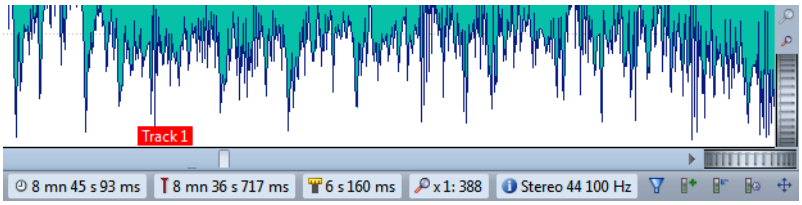
Le barre dei comandi possono essere utilizzate come finestre fluttuanti separate oppure essere ancorate al lato superiore, inferiore, sinistro o destro della finestra dell'area di lavoro.

- Per rendere fluttuante una barra dei comandi, fare clic-destro sulla barra e selezionare **Fluttuante**. Quindi fare clic sui punti sul lato sinistro o sulla parte superiore della barra dei comandi per trascinare la barra in un'altra posizione.

Barra di stato

La barra di stato, posta nella parte inferiore della schermata dell'area di lavoro File Audio e Montaggio Audio, consente di visualizzare le informazioni relative alla finestra attiva utilizzando le unità specificate nei righelli.

Le informazioni visualizzate nella barra di stato vengono aggiornate sulla base della posizione del cursore e della selezione audio eseguita.



Tempo/Livello (dB)

Consente di visualizzare il tempo del file audio nella posizione del cursore del mouse. Nell'area di lavoro File Audio, consente inoltre di visualizzare il livello.

Informazioni audio nella posizione del cursore di modifica

Consente di visualizzare il tempo nella posizione del cursore di modifica. Queste informazioni cambiano quando si riposiziona il cursore.

- Per definire la posizione del cursore, fare clic sull'indicatore e visualizzare la finestra di dialogo Posizione cursore.
- Per focalizzare la posizione del cursore, fare clic-destro sull'indicatore.

Indicatore selezione audio (area di lavoro File Audio)/Indicatore dell'intervallo audio (area di lavoro Montaggio Audio)

Nell'area di lavoro File Audio, questa funzione visualizza la lunghezza della selezione corrente o la lunghezza totale del file audio se non è stata creata alcuna selezione.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, questa funzione visualizza la lunghezza della selezione audio, se una clip è focalizzata, o la dimensione del montaggio audio.

Dopo aver eseguito l'ingrandimento, è possibile fare clic-destro sull'indicatore per visualizzare l'intervallo audio selezionato, la clip focalizzata o il file intero. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo Intervallo audio, nella quale è possibile definire o rifinire una selezione.

Indicatore dell'ingrandimento

Consente di visualizzare il fattore di ingrandimento corrente.

- Per aprire il menu a tendina nel quale è possibile selezionare ulteriori impostazioni di ingrandimento, fare clic sull'indicatore.
- Per aprire la finestra di dialogo Fattore di ingrandimento, in cui è possibile modificare il fattore di ingrandimento, fare clic-destro sull'indicatore.

Indicatore note del campionatore (solo area di lavoro File Audio)

Indica la nota del file audio corrente (se definita). Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra Attributi dei campioni.

Indicatore delle proprietà audio

Nell'area di lavoro File Audio, questo indicatore consente di visualizzare la risoluzione in bit e la frequenza di campionamento. Indica inoltre se il file audio è mono o stereo. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo Proprietà audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, essa consente di visualizzare il numero di canali audio e la frequenza di campionamento del montaggio audio. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo Proprietà del montaggio audio.

Riproduci attraverso la Sezione Master

Se questo pulsante è attivo, il segnale audio passa attraverso la Sezione Master. In caso contrario, la Sezione Master viene totalmente ignorata.

Ripristina i preset della Sezione Master

Consente di aprire la finestra di dialogo Salva i preset della Sezione Master, in cui è possibile salvare la configurazione attiva della Sezione Master all'interno del montaggio audio o del file compagno.

Carica il preset della Sezione Master salvato con il file audio/montaggio audio

Consente di applicare la Sezione Master con la configurazione salvata in precedenza al file audio/montaggio audio.

Includi i preset della Sezione Master per la renderizzazione delle super clip (solo area di lavoro Montaggio Audio)

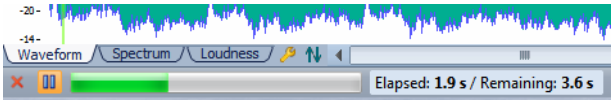
Se questa opzione è attiva, il preset della Sezione Master con il montaggio audio viene utilizzato durante la renderizzazione di super-clip di montaggi audio.

Pulsante documento (trascinamento e rilascio)

Consente di trascinare il file audio corrente in un altro file, ad esempio, un file audio nell'area di lavoro Montaggio Audio. Questa operazione è equivalente al trascinamento della linguetta file.

Informazioni sulle operazioni di background

La barra di stato consente di visualizzare l'avanzamento di alcune operazioni di background, come ad esempio la renderizzazione di un effetto. L'operazione può essere messa in pausa o annullata tramite gli appositi pulsanti.



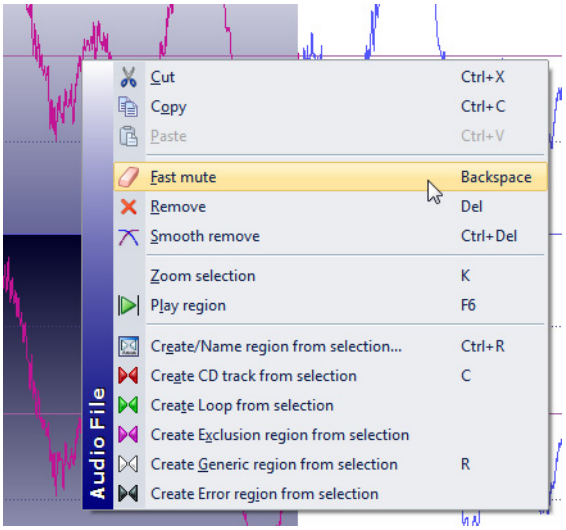
Menu contestuali

In WaveLab sono disponibili diversi menu contestuali. Tali menu raggruppano i comandi e/o le opzioni specifiche della finestra di lavoro corrente.

I menu contestuali vengono visualizzati quando si fa clic-destro su determinate aree e sono utili per velocizzare il flusso di lavoro.

Ad esempio, è possibile fare clic-destro su una linguetta file per aprire un menu contestuale con alcune opzioni file rilevanti. Fare clic-destro sul righello della finestra della forma d'onda per visualizzare il menu contestuale del **Righello del tempo**, che consente di accedere a diverse opzioni per la modifica del formato di visualizzazione del righello del tempo.

È possibile trovare la maggior parte dei comandi del menu contestuale nei menu principali, ma alcuni comandi sono disponibili soltanto nei menu contestuali. Quando si ricerca una funzione, fare clic-destro sulla finestra di lavoro corrente per verificare se è disponibile un menu contestuale.

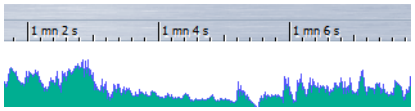
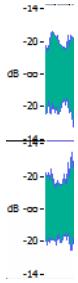


Menu contestuale nella finestra wave

Righello del tempo e Righello del livello

Nell'area di lavoro File Audio, nella finestra wave è possibile visualizzare un righello del tempo e del livello. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra di montaggio è possibile visualizzare un righello del tempo.

È possibile determinare le unità di tempo e livello visualizzate dai righelli.

Righello del tempo	Righello del livello (solo area di lavoro File Audio)
	

Opzioni del Righello del tempo e del Righello del livello

È possibile specificare separatamente i formati del tempo e del livello (ampiezza) per ciascun righello in ciascuna finestra wave e i formati del tempo per ciascun righello nella finestra di montaggio, facendo clic-destro sul righello e selezionando un formato dal menu a tendina.

Menu Righello del tempo

Timecode

Consente di visualizzare un elenco di frame per secondo per diversi timecode SMPTE e per la risoluzione CD.

Orologio

Consente di visualizzare le unità di tempo.

Campioni

Le posizioni vengono visualizzate come numero di campioni. Il numero di campioni per secondo dipende dalla frequenza di campionamento del file audio. Ad esempio, a 44,1 kHz, ci sono 44.100 campioni per secondo.

Misure e battiti

Se questa opzione è selezionata, il righello è lineare rispetto alla posizione dell'indicatore.

Dimensione file (solo area di lavoro File Audio)

Consente di visualizzare le posizioni in megabyte. I decimali rappresentano i kilobyte.

Visualizza la griglia (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Consente di visualizzare delle linee verticali nella finestra di montaggio, allineate ai contrassegni del righello del tempo.

Formato tempo

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Formato tempo, nella quale è possibile modificare l'aspetto relativo ai formati del righello del tempo.

Salva le impostazioni correnti come default

Se questa opzione è attiva, il righello del tempo utilizza il formato del tempo corrente in tutte le nuove finestre wave o finestre di montaggio.

Imposta l'origine del righello all'inizio del file

Se questa opzione è attiva, la posizione zero del righello è impostata all'inizio del primo campione.

Imposta l'origine del righello al cursore

Se questa opzione è attiva, la posizione zero del righello è impostata sulla posizione corrente del cursore.

Imposta l'origine del righello al riferimento BWF (solo area di lavoro File Audio)

Se questa opzione è attiva, il primo campione corrisponde al riferimento di tempo BWF, se è disponibile il riferimento di tempo.

Visualizza l'intervallo di riproduzione

Se questa opzione è attiva, il righello del tempo consente di visualizzare l'intervallo audio che viene riprodotto mediante il comando «Riproduci intervallo».

Visualizza il punto di ancoraggio della riproduzione

Se questa opzione è attiva, viene visualizzato un marker sotto il righello del tempo per indicare il punto di ancoraggio audio che corrisponde ai comandi «Riproduci da» e «Riproduci fino a».

Visualizza Pre-/Post-Roll

Se questa opzione è attiva, vengono visualizzate le durate di pre-roll e post-roll.

Menu Righello del livello (solo area di lavoro File Audio)

dB

Consente di impostare il formato del livello sui decibel.

+-100%

Consente di impostare il formato del livello sulla percentuale.

Normalizzato +1 / -1

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 32 bit a virgola mobile.

Intervallo 16 bit

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 16 bit.

Intervallo 24 bit

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 24 bit.

Salva le impostazioni correnti come default

Se questa opzione è attiva, il righello del livello utilizza il formato del livello corrente in tutte le nuove finestre wave.

Finestra di dialogo Formato tempo

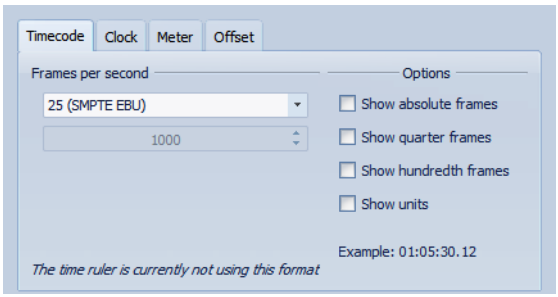
In questa finestra di dialogo, è possibile personalizzare il formato del tempo. Il formato del tempo del righello viene inoltre utilizzato, ad esempio, in vari campi del tempo, nella barra di stato e in alcune finestre di dialogo.

Nell'area di lavoro File Audio, a seconda del fatto che si desideri impostare il formato del tempo per la vista d'insieme o per quella principale, selezionare **Vista > Vista d'insieme > Righello del tempo > Formato tempo** o **Vista > Visualizzazione della vista principale > Righello del tempo > Formato tempo**.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Vista > Righello del tempo > Formato tempo**.

Linguetta Timecode

In questa linguetta, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Timecode**.



Fotogrammi (frame) al secondo

Elenco dei frame rate standard. Dal menu a tendina, selezionare **Altro** per inserire un frame rate personalizzato. È inoltre possibile scegliere quali frame/unità vengono visualizzati.

Mostra frame assoluti

Consente di visualizzare il formato di tempo come numero di frame, senza alcun altro elemento.

Mostra quarti di frame

Consente di aggiungere il numero di frame al formato del tempo.

Mostra centesimi di frame

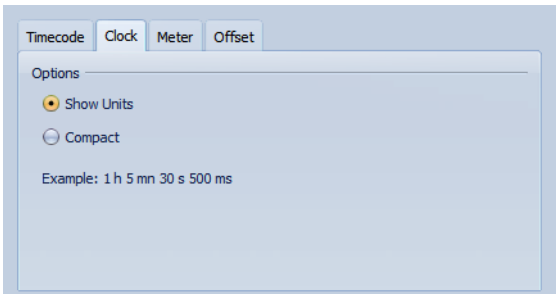
Consente di aggiungere il numero dei centesimi di frame al formato del tempo.

Mostra unità

Consente di aggiungere unità di tempo al formato del tempo del righello.

Linguetta Orologio

In questa linguetta, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Orologio**.



Mostra unità

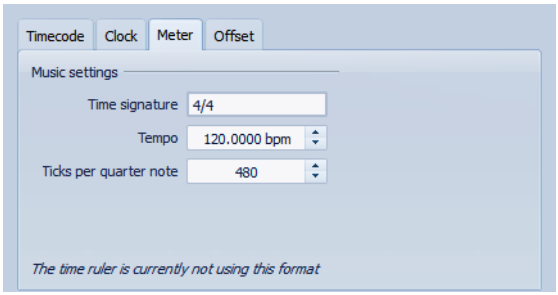
Consente di aggiungere unità di tempo al formato del tempo del righello.

Compatto

Consente di visualizzare il tempo senza indicatori di unità.

Linguetta Indicatore

In questa linguetta, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Misure e battiti**.



Indicazione metrica

Consente di modificare l'indicazione metrica utilizzata per visualizzare il tempo rappresentato come notazione musicale.

Tempo

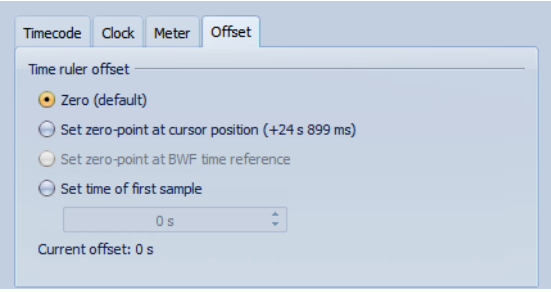
Consente di regolare il tempo utilizzato per visualizzare il tempo rappresentato come notazione musicale.

Unità per nota da un quarto

Consente di regolare il numero di unità per nota da un quarto utilizzate per visualizzare il tempo compatibile con il proprio sequencer.

Linguetta Offset

In questa linguetta è possibile configurare l'opzione **Offset del righello dei tempi**.



Zero (default)

Consente di disattivare l'offset dei tempi nel righello.

Imposta il punto zero alla posizione del cursore

Consente di impostare la posizione corrente del cursore come punto di partenza del righello.

Imposta il punto zero al riferimento di tempo BWF (solo area di lavoro File Audio)

Se il file audio contiene dei meta-dati BWF, il valore di riferimento tempo corrispondente viene utilizzato come offset.

Imposta il tempo del primo campione

Consente di specificare il tempo che corrisponde all'origine zero del righello.

Impostazione della posizione del cursore

Molte operazioni, come riproduzione e selezione, dipendono dalla posizione corrente del cursore. Ad esempio, la riproduzione inizia spesso dalla posizione corrente del cursore. La posizione corrente del cursore è indicata da una linea verticale lampeggiante.

Il cursore può essere spostato in diversi modi:

- Fare clic in un punto della finestra wave o di montaggio oppure sul righello del tempo. Se è stata effettuata una selezione, fare clic sul righello del tempo per impedire la deselezione.
- Fare clic e trascinare il cursore sul righello del tempo.
- Utilizzare i controlli di trasporto.
- Selezionare **Vista > Sposta cursore a** e selezionare un'opzione.
- Utilizzare i tasti freccia.
- Fare doppio-clic su un marker.

Impostazione della posizione di partenza del righello

Per default, il file audio inizia alla posizione del righello 0. Tuttavia è possibile impostare lo 0 su un'altra posizione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave o di montaggio, fare clic-destro sul righello del tempo e selezionare **Formato tempo**.
2. Selezionare la linguetta **Offset**.
3. Selezionare una delle opzioni di **Offset del righello dei tempi** e fare clic su **OK**.

Lavoro con una visualizzazione basata su un indicatore

Se si sta lavorando su materiale basato sul tempo, è possibile selezionare il formato dell'indicatore (misure, battiti e unità), che verrà visualizzato sulla legenda del righello. In questo modo è possibile trovare punti di stacco collegati musicalmente.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave o di montaggio, fare clic-destro sul righello del tempo e selezionare **Misure e battiti**.
2. Fare clic-destro sul righello dei tempi e selezionare **Formato tempo**.
3. Nella linguetta **Indicatore**, impostare **Indicazione metrica** e **Tempo** su valori adeguati al proprio file audio.
4. Regolare l'impostazione di **Unità per nota da un quarto** inserendo il numero che si ritiene più adatto.

   Ad esempio, è possibile applicare lo stesso valore utilizzato dal proprio sequencer MIDI.
5. Fare clic su **OK**.

Modifica dei valori

In diversi punti del programma, i valori numerici possono essere modificati tramite una combinazione di campi di testo e controlli a rotazione.

Questi valori talvolta si compongono di diverse parti, ad esempio 12 min 30 sec 120 ms. Ciascun valore può essere modificato utilizzando uno dei seguenti metodi:

- Per modificare un valore, fare clic in un campo del valore e digitare un nuovo valore o fare clic sulle piccole frecce nel campo del valore.
- Per modificare il valore di un'unità per volta, premere i tasti [Freccia sinistra] e [Freccia destra].

- Per modificare il valore di più unità, premere i tasti pagina su e pagina giù.
- Per modificare il valore utilizzando la rotellina del mouse, posizionare il cursore del mouse sopra un valore e ruotare la rotellina oppure utilizzare la manopola AI del proprio controller MIDI.
- Per modificare il valore con il mouse fare clic su un valore e trascinare il mouse verso l'alto o verso il basso.
- Per passare al valore massimo e minimo, premere i tasti [Home] e [Fine].
- Per spostarsi da una parte del valore all'altra, premere i tasti [Freccia sinistra] e [Freccia destra].

Operazioni di trascinamento

In WaveLab molte operazioni possono essere eseguite tramite drag-and-drop e alcune non possono essere eseguite in altro modo. Nella documentazione, queste vengono denominate operazioni di trascinamento.

- Per trascinare un oggetto, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse dopo aver posizionato correttamente il cursore, quindi trascinare. Per rilasciare l'oggetto, rilasciare il pulsante del mouse.

Molti tipi di oggetti possono essere trascinati tra diverse posizioni di origine e di destinazione, inclusi file, testo, clip, elementi in un elenco e marker.

NOTA

È inoltre possibile trascinare e rilasciare i file da WaveLab a Nuendo di Steinberg.

Trascinare gli oggetti all'interno e tra aree di lavoro per eseguire le seguenti operazioni:

- Per ancorare una finestra degli strumenti, trascinare il titolo della relativa barra su un lato dell'area di lavoro, accanto o sopra un'altra finestra degli strumenti.
- Per spostare una barra dei comandi, trascinare la presa della barra collocata all'estremità sinistra e riposizionare la barra.
- Per riposizionare una linguetta all'interno del proprio gruppo a linguette, trascinarla orizzontalmente. Per spostare una linguetta in un'altra area di lavoro, trascinarla verticalmente.
- Per trascinare un oggetto in un'altra area di lavoro, utilizzare la barra commutatrice centrale. Trascinare l'oggetto sull'icona corrispondente dell'area di lavoro nella barra commutatrice centrale, attendere che la nuova area di lavoro diventi attiva e trascinare la linguetta nell'area di lavoro di destinazione.
- Per aprire un file, trascinare un file compatibile dalla finestra del Browser di file di WaveLab, dal browser di file del sistema operativo o da un'altra applicazione alla barra delle linguette.

- Per creare una copia di un file, trascinare la relativa linguetta verticalmente in un'altra posizione della barra delle linguette, quindi premere [Ctrl]/[Opzione] e rilasciare il pulsante del mouse.

Trascinamento nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio

- Per inserire un file audio in un altro file audio, trascinare la linguetta della barra dei titoli o il pulsante del documento del file sull'area della forma d'onda di un altro file. È anche possibile trascinare un file audio direttamente dalla finestra del Browser dei file, dal browser dei file del proprio sistema o da un'altra applicazione nell'area di lavoro File Audio.
- Per spostare un marker, trascinarlo lungo il righello del tempo.
- Per creare una copia di questo marker, premere [Shift] e trascinarlo su un'altra posizione del righello del tempo.
- Per eliminare un marker, trascinarlo sopra il righello del tempo.
- Per copiare una selezione audio, trascinare una parte dell'audio selezionata sull'area della forma d'onda dello stesso file o di un altro file.
- Per modificare l'estensione di un intervallo di selezione, posizionare il cursore di modifica all'inizio/fine dell'intervallo di selezione e trascinarlo verso sinistra o destra.
- Per spostare il cursore di modifica senza perdere la selezione corrente e farlo scattare su un punto di ancoraggio, premere [Shift] e spostare il mouse vicino al cursore del file/montaggio audio. La forma del cursore del mouse cambia ed è possibile trascinare il cursore verso sinistra e destra.
- Per spostare il cursore di modifica senza modificare o perdere la selezione corrente, premere [Shift], fare clic sul cursore di modifica e trascinarlo su un'altra posizione.
- Per scorrere la forma d'onda orizzontalmente, fare clic sulla barra sopra il righello del tempo e trascinarla verso sinistra o verso destra. È possibile fare clic su qualsiasi punto della forma d'onda utilizzando il terzo pulsante del mouse e trascinare verso sinistra o verso destra.
- Per creare un marker generico da un testo selezionato, rilasciare sul righello del tempo il testo selezionato in un'applicazione esterna. Il testo diventa il nome del marker.
- Per creare una copia stereo di un file mono o una copia mixata di un file stereo, trascinare una linguetta su un'altra posizione della barra delle linguette, quindi premere [Ctrl]-[Alt] (Windows) o [Opzione]-[Ctrl] (Mac) e rilasciare il pulsante del mouse.

Trascinamento nell'area di lavoro Podcast

- Per riordinare degli episodi nell'elenco episodi, trascinarli in un'altra posizione.

Trascinamento nella Sezione Master

- Per modificare l'ordine di processamento, trascinare gli effetti tra diversi slot di effetti.

Trascinamento nell'area di lavoro Processori Batch

- Per modificare l'ordine in cui i plug-in vengono processati, trascinare i plug-in all'interno della finestra della catena di plug-in.
- Per aggiungere un file a un processo batch, trascinare la linguetta di un file sullo strumento di conversione batch o sul processore batch.

Annullare e ripetere

È possibile annullare e ripetere un numero di passaggi indefinito. L'unica limitazione è data dallo spazio su disco disponibile.

Per default, quando si annulla o si ripete un'operazione nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, il fattore di ingrandimento, la posizione del cursore, la posizione di scorrimento, lo stato di selezione della clip e l'intervallo temporale vengono ripristinati allo stato antecedente all'esecuzione dell'operazione.

Per escludere le impostazioni di scorrimento e ingrandimento quando si annulla/ripete, fare clic su **Modifica > Annulla/Ripeti, con incluse le impostazioni di zoom**. Questa funzione è utile, ad esempio, quando si esegue un'operazione, si ingrandisce un'area modificata e si annulla il passaggio per visualizzare la modifica. In questi casi, solitamente non si desidera che le istantanee vengano ripristinate e le impostazioni di scorrimento e ingrandimento vengano modificate. Questa opzione è indipendente per le aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio.

- Per annullare un passaggio, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Annulla**.
- Per ripetere un passaggio, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Ripeti**.

Cancellazione della storia Annulla/Ripeti

Se è presente un ampio numero di passaggi annulla/ripeti non più necessari, è possibile annullare l'intera storia delle modifiche. Questo consente di liberare memoria e spazio su disco e cancellare qualsiasi file audio implicato.

Questa funzione deve essere attivata separatamente per ciascun file. Solo la storia di annulla/ripeti del file attivo viene cancellata.

- Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Cancella la storia delle modifiche** e fare clic su **OK**.

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Storia > Cancella** e fare clic su **OK**.

NOTA

Quando si salva un file audio, la storia degli annullamenti viene cancellata automaticamente. Questo non è il caso dei montaggi audio.

Informazioni su annullamento/ripristino e storia nell'area di lavoro Montaggio Audio

La funzione di annullamento/ripristino nell'area di lavoro Montaggio Audio è identica alla funzione di annullamento/ripristino nell'area di lavoro File Audio. Tuttavia, l'area di lavoro Montaggio Audio fornisce funzioni di annullamento/ripristino aggiuntive e una finestra Storia che consente di visualizzare una storia di tutte le recenti attività di modifica nel montaggio audio e di tornare a uno stato precedente.

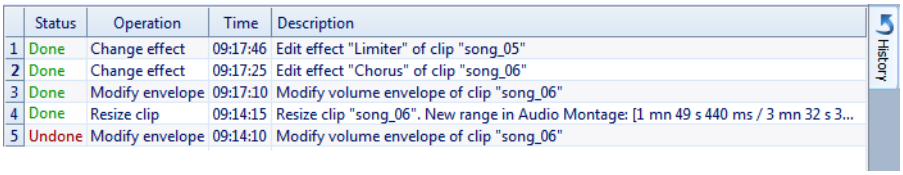
A ogni montaggio audio corrisponde una storia.

- Per visualizzare la finestra Storia, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Storia**.
- Per riportare il montaggio audio corrente a uno stato precedente, fare doppio-clic sull'operazione a cui si desidera tornare.
- Per raggruppare operazioni tra loro simili nella storia delle operazioni di annullamento, selezionare **Opzioni > Preferenze del montaggio audio** e nella linguetta Tutti i montaggi audio, attivare **Raggruppa le operazioni similari**. In questo modo vengono raggruppate tutte le operazioni dello stesso tipo in un'unica operazione, nel momento in cui viene eseguita un'operazione di altro tipo.
- Per azzerare la storia dopo ogni salvataggio, selezionare**Opzioni > Preferenze del montaggio audio** e nella linguetta **Tutti i montaggi audio** attivare **Azzera dopo ogni salvataggio**.
- Per annullare tutte le operazioni, selezionare **Modifica > Storia > Annulla tutte le operazioni**.
- Per annullare tutte le operazioni successive all'ultimo comando di salvataggio, selezionare **Modifica > Storia > Annulla tutte le operazioni successive all'ultimo salvataggio**.
- Per ripristinare tutte le operazioni, selezionare **Modifica > Storia > Ripeti tutte le operazioni**.
- Per cancellare la storia, selezionare **Modifica > Storia > Cancella**.

Finestra della Storia

In questa finestra, è possibile visualizzare le operazioni eseguite nell'area di lavoro Montaggio Audio in un momento specifico e tornare a uno stato precedente.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Storia**.



Stato

Mostra quali operazioni sono state eseguite e annullate.

Operazione

Consente di visualizzare il tipo di operazione eseguita.

Tempo

Mostra il momento in cui è stata eseguita l'operazione.

Descrizione

Descrive nel dettaglio l'operazione eseguita.

Ingrandimento

Nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio, sono disponibili numerose funzioni di ingrandimento.

Ingrandimento orizzontale

- Quando si diminuisce al massimo l'ingrandimento, l'intero file occupa la finestra.
- Quando si aumenta al massimo l'ingrandimento, ciascun campione occupa numerosi pixel sullo schermo. Questo consente una modifica accurata della forma d'onda di ogni singolo campione.

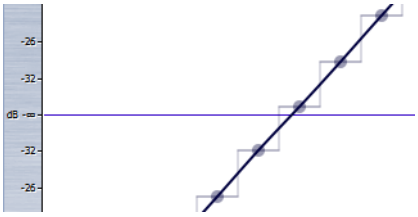
Ingrandimento verticale

- Quando si diminuisce al massimo l'ingrandimento, l'altezza dell'onda occupa la finestra.
- Quando si ingrandisce progressivamente, il display visualizza solo una parte dell'altezza totale. Le barre di scorrimento verticali consentono di regolare con precisione la sezione visualizzata. Fare riferimento al righello per verificare quale parte della forma d'onda è visualizzata correntemente sul display.

- Per ottimizzare l'ingrandimento verticale della forma d'onda, premere [Ctrl]/[Comando], fare clic sul righello del tempo e tenere premuto, quindi spostare il mouse verso l'alto e verso il basso.

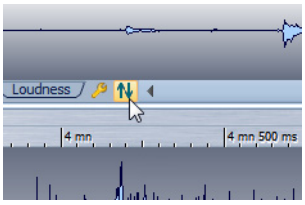
Elevato livello di ingrandimento

- Quando si ingrandisce molto il livello di ingrandimento, ciascun campione viene visualizzato con uno scalino e un punto. I gradini consentono di visualizzare lo stato digitalizzato reale, mentre i punti rendono più semplice visualizzare i campioni, specialmente per i campioni audio a zero.
- La curva rappresenta anche una stima del segnale analogico ricostruito che offre dei suggerimenti sui picchi reali.

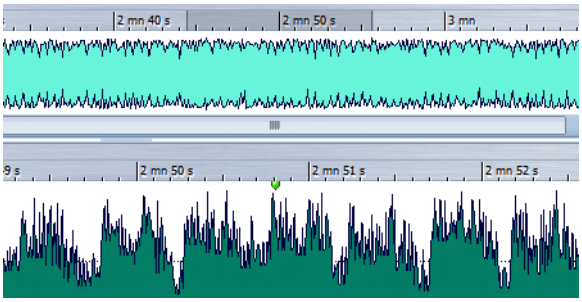


Ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale (solo area di lavoro File Audio)

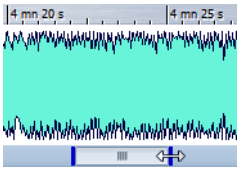
- È possibile disporre di diversi livelli di ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale. Nella panoramica, un indicatore di intervallo nel righello del tempo indica quale sezione del file viene visualizzata correntemente nella vista principale. L'indicatore di intervallo viene visualizzato solo se l'opzione **Sincronizzazione con l'altra vista** è disattivata.



- Per regolare il livello di ingrandimento, trascinare i bordi dell'indicatore di intervallo.
- Per scorrere la vista principale, trascinare l'indicatore dell'intervallo. L'indicatore di intervallo si trova nella parte superiore della vista d'insieme.

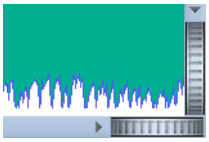


- Per regolare il livello di ingrandimento tramite la barra di scorrimento, trascinarne i bordi.



Ingrandimento tramite i controlli di ingrandimento

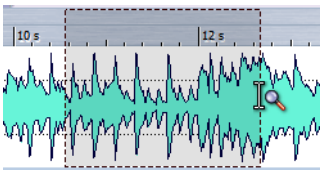
Sia la vista principale sia quella d'insieme dispongono dei controlli di ingrandimento orizzontale e verticale.



- Per ingrandire in senso orizzontale, fare clic sul controllo **Ingrandimento orizzontale** e trascinare verso sinistra o verso destra oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per ingrandire in senso verticale, fare clic sul controllo **Ingrandimento verticale** e trascinare verso l'alto o verso il basso oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per eliminare completamente l'ingrandimento, fare doppio-clic sui controlli di ingrandimento.

Ingrandimento tramite lo strumento lente di ingrandimento

Lo strumento lente di ingrandimento può essere utilizzato per ingrandire una sezione specifica della forma d'onda in modo che occupi l'intera finestra wave. Questa opzione è disponibile solo nell'area di lavoro File Audio.



Utilizzo dello strumento lente di ingrandimento nella Vista principale

La selezione effettuata nella vista principale della finestra wave viene ingrandita fino a occupare l'intera vista principale.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, attivare lo strumento lente di ingrandimento eseguendo una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic sull'icona della lente di ingrandimento.
   - Tenere premuto [Ctrl]/[Comando].
2. Nella vista principale della finestra wave, fare clic e trascinare verso sinistra o destra, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

   La parte selezionata dell'onda ora occupa l'intera finestra principale.

Utilizzo dello strumento lente di ingrandimento nella panoramica

La selezione effettuata nella panoramica della finestra wave viene visualizzata nella vista principale.

PROCEDIMENTO

- Nella panoramica della finestra wave, fare clic e trascinare verso sinistra o destra, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

L'intervallo selezionato della forma d'onda viene visualizzato nella vista principale.

Ingrandimento tramite il mouse

Con il mouse, è possibile modificare il fattore di ingrandimento facendo clic e trascinando il cursore o scorrendo la rotellina del mouse.

- Per ingrandire orizzontalmente, nella finestra wave o di montaggio, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, fare clic e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per ingrandire orizzontalmente mantenendo la posizione del cursore, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, premere [Shift] e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per ingrandire orizzontalmente tramite la rotellina del mouse, premere [Ctrl]/[Comando], puntare sulla forma d'onda e spostare la rotellina del mouse.
- Per ingrandire orizzontalmente tramite la rotellina del mouse, premere [Shift], puntare sulla forma d'onda e spostare la rotellina del mouse.

Solo area di lavoro File Audio

- Per ingrandire verticalmente, nella finestra wave, posizionare il cursore del mouse sul righello del livello, fare clic e trascinare verso sinistra o verso destra.
- Per riportare l'ingrandimento verticale a 0 dB, fare doppio-clic sul righello del livello.
- Per impostare l'ingrandimento verticale al suo valore ottimale, che corrisponde ai campioni minimo e massimo visualizzati, assicurarsi che il righello del livello sia impostato su 0 dB e fare doppio-clic sul righello del livello.

Ingrandimento tramite la tastiera

Un modo veloce per ingrandire la finestra wave o di montaggio attiva è utilizzare i tasti freccia sulla tastiera del computer.

- Per ingrandire orizzontalmente nella finestra wave o di montaggio attiva, premere [Freccia su] o [Freccia giù].
- Per ingrandire verticalmente nella finestra wave o di montaggio attiva, tenere premuto [Shift] e premere [Freccia su] o [Freccia giù].
- Per ingrandire verticalmente in modo da adattare la visualizzazione all'altezza disponibile, premere [Ctrl]/[Comando]-[Shift]-[Freccia su].
- Per ridurre l'ingrandimento al minimo, premere [Ctrl]/[Comando]-[Freccia giù]. Per aumentare al massimo l'ingrandimento, premere [Ctrl]/[Comando]-[Freccia su].

NOTA

È possibile aumentare o ridurre gli step di zoom tramite l'opzione **Intervallo per il comando da tastiera dello zoom** che si trova nella finestra di dialogo Preferenze globali.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Preferenze globali a pag. 713

Menu Ingrandimento

Il menu relativo all'ingrandimento consente di accedere rapidamente alle diverse impostazioni di ingrandimento.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Vista > Ingrandimento**.

Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

Zoom su 1 minuto/30 secondi/10 secondi/.../500 ms

Consente di regolare l'ingrandimento in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato.

Ingrandimento 1:1

Consente di ingrandire in modo che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

Ingrandisci la selezione

Consente di ingrandire la finestra in modo che la selezione corrente occupi l'intera finestra wave/di montaggio.

Ingrandimento sulle clip selezionate (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Consente di ingrandire in modo da visualizzare tutte le clip selezionate nella finestra wave/di montaggio.

Ingrandisci l'audio

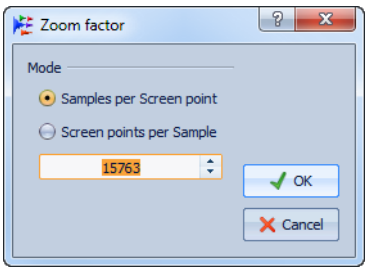
Consente di aumentare l'ingrandimento per piccoli incrementi.

Riduci l'ingrandimento dell'audio

Consente di ridurre l'ingrandimento per piccoli decrementi.

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo Fattore di ingrandimento per modificare il fattore di ingrandimento.



- **Campioni per pixel** consente di specificare il numero di campioni audio rappresentati da ciascun pixel.
- **Pixel per campione** consente di specificare il numero di pixel utilizzati per rappresentare un singolo campione audio.

Riporta l'ingrandimento verticale a 1:1

Consente di regolare l'ingrandimento in modo da visualizzare i livelli audio fino a 0 dB.

Ottimizza l'ingrandimento verticale

Consente di modificare il fattore di ingrandimento verticale in modo che i picchi siano chiaramente visibili. Questa regolazione è eseguita sulla base della sezione wave correntemente visibile nella finestra wave/di montaggio.

Ottimizza l'ingrandimento verticale (solo area di lavoro File Audio)

Esegue un ingrandimento in modo che vengano visualizzati tutti i picchi audio nella finestra wave.

Zoom a -12 dB/-24 dB/.../-96 dB

Consente di regolare l'ingrandimento per visualizzare solo i campioni sotto al valore dB selezionato.

Ingrandimento verticale

Consente di eseguire un ingrandimento delle forme d'onda con un livello più basso.

Riduzione ingrandimento verticale

Consente di ridurre l'ingrandimento delle forme d'onda con un livello più alto.

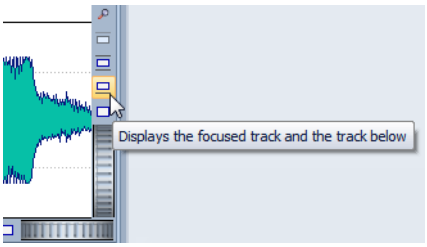
Informazioni sull'ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio

Le opzioni di ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio sono simili a quelle dell'area di lavoro File audio. Tuttavia, sono disponibili alcune opzioni di ingrandimento aggiuntive per le tracce e la finestra Ingrandimento. Queste consentono di ottenere una vista ravvicinata dell'inizio della traccia focalizzata.

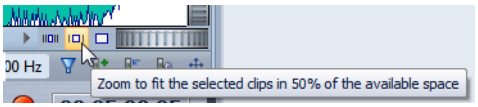
Pulsanti di ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio

I pulsanti di ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio consentono di applicare i preset di ingrandimento.

- Per visualizzare solo la traccia focalizzata oppure anche le tracce sotto e/o sopra la traccia focalizzata, fare clic sui pulsanti corrispondenti.



- Per impostare l'ingrandimento in modo che le clip focalizzate occupino il 25%, 50% o 100% dello spazio disponibile, fare clic sui pulsanti corrispondenti.

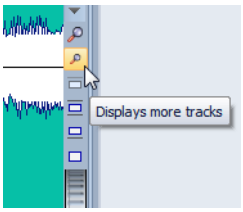


- Per selezionare una determinata area, fare clic su [Ctrl]/[Comando], quindi trascinare il rettangolo sopra le tracce e le clip che si desidera ingrandire.

Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce

Il numero di tracce visualizzate nell'area di lavoro Montaggio Audio può essere modificato con i controlli di ingrandimento nell'angolo inferiore destro della finestra di montaggio.

- Per visualizzare più tracce, fare clic sull'icona della lente di ingrandimento più piccola.



- Per visualizzare meno tracce, fare clic sull'icona della lente di ingrandimento più grande.
- Per fare in modo che un singola traccia occupi l'intera finestra di montaggio, fare clic sul pulsante numerato nella parte sinistra della traccia e selezionare **Ingrandimento** dal menu a tendina. È anche possibile fare clic-destro sull'area inferiore di una traccia e selezionare **Intera clip** dal menu a tendina.

Gestione delle linguette

Una linguetta è il contenitore di un file in WaveLab. È possibile aprire numerose linguette, ma ne risulta attiva soltanto una alla volta. Il menu **Etichette** consente di ordinare e chiudere le linguette, nonché di navigare tra di esse.

Chiudi/Chiudi tutto tranne la finestra attiva/Chiudi tutte

Consente di chiudere la linguetta attiva, tutte le linguette eccetto quella attiva o tutte le linguette.

Selezionare i file da chiudere

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare i file da chiudere.

Organizza

Consente di ordinare le linguette per nome, data o data di modifica. Se esistono diversi gruppi di linguette, solo il gruppo di linguette attivo viene ordinato.

Attiva seguente/precedente

Consente di selezionare la linguetta seguente/precedente.

Elenco di selezione

Consente di aprire l'elenco di tutte le linguette aperte. Per aprire una linguetta, fare doppio-clic.

Sposta in una nuova area lavoro

Consente di aprire la linguetta attiva in una nuova area di lavoro dello stesso tipo.

Le seguenti opzioni sono disponibili solo nell'area di lavoro File Audio:

A cascata

Consente di disporre a cascata tutte le linguette aperte.

Affiancate

Consente di affiancare tutte le linguette aperte.

Ripiega

Consente di visualizzare solo la barra del titolo delle linguette.

Ripristina

Ripristina la dimensione originale della linguetta.

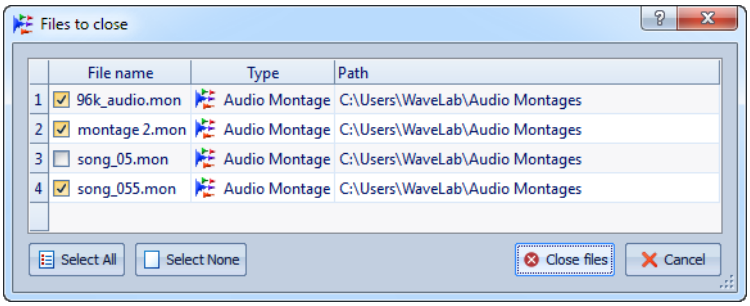
Minimizza/Massimizza

Consente di minimizzare/massimizzare la linguetta.

Finestra di dialogo File da chiudere

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali file si desidera chiudere.

In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Finestra di controllo, selezionare **Etichette > Selezionare i file da chiudere**.



Elenco dei file

Consente di visualizzare tutti i file aperti. È possibile inserire un segno di spunta per i file che si desidera chiudere. Di default, rimarrà aperto solamente il file attivo, mentre tutti gli altri file verranno chiusi.

Seleziona tutto

Consente di selezionare tutti i file nell'elenco.

Nessuna selezione

Consente di deselezionare tutti i file nell'elenco.

Chiudi i file

Consente di chiudere tutti i file.

Preset

È possibile creare dei preset per salvare delle impostazioni di comune utilizzo. WaveLab fornisce una selezione di preset che possono essere utilizzati dalla maggior parte delle finestre di dialogo.

È possibile salvare dei preset personalizzati. Al successivo caricamento del programma tali preset risulteranno disponibili.

I preset vengono salvati come file singoli e possono essere organizzati in sottocartelle. La cartella radice è diversa per ciascun tipo di preset e non può essere modificata.

Salvataggio di un preset

I preset salvati possono essere utilizzati per applicare le impostazioni di uso comune alle finestre di dialogo o plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare i parametri.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
3. Opzionale: fare clic sull'icona della cartella e selezionare un nome per la sottocartella nella quale si desidera salvare il preset.
4. Inserire un nome e fare clic su **Salva**.

Caricamento di preset

Per applicare un preset salvato a una finestra di dialogo o plug-in, è necessario caricare il preset.

PROCEDIMENTO

- All'interno di una finestra di dialogo, fare clic sul menu **Preset** e selezionare il preset da applicare alla finestra di dialogo.

Modifica di un preset

È possibile modificare un preset e salvare le modifiche.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e caricare il preset da modificare.
2. Modificare i parametri della finestra di dialogo.
3. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare **Salva**.

Eliminazione di un preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e selezionare il preset da eliminare.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare **Organizza i preset**.
3. Nella finestra Esplora Risorse, selezionare il file preset che si desidera eliminare e premere [Del].

Archiviazione e ripristino di preset temporanei

Alcune finestre di dialogo consentono di salvare e caricare fino a 5 preset temporanei. Ciò risulta utile se si desidera testare e confrontare rapidamente impostazioni diverse.

Archiviazione di preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare le impostazioni.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare uno slot dal sottomenu **Salvataggio temporaneo**.

Ripristino di preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo in cui si è salvato il preset.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare un preset dal sottomenu **Ripristina**.

Salvataggio di un'immagine della finestra attiva

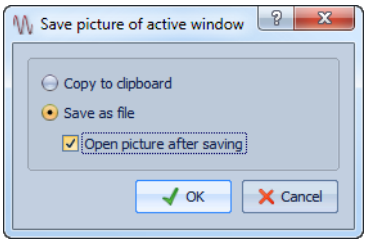
È possibile salvare un'immagine della finestra attiva nel formato file BMP, JPG/JPEG o PNG, oppure copiarla negli appunti.

NOTA

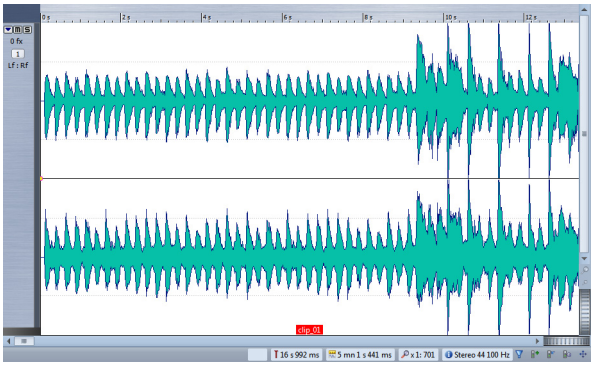
Le finestre dei plug-in non vengono incluse nell'immagine.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic nella finestra per la quale si desidera salvare un'immagine.
   Ad esempio, fare clic nella finestra wave o in quella di montaggio.
2. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Vista > Salva immagine della finestra attiva**.
   Si apre la finestra di dialogo Salva immagine della finestra attiva.



3. Nella finestra di dialogo Salva immagine della finestra attiva sono disponibili le seguenti opzioni:
   - Per copiare l'immagine negli appunti, attivare **Copia negli appunti**.
   - Per salvare l'immagine in un formato file specifico, attivare **Salva come file**. Facoltativamente, è possibile attivare **Apri l'immagine dopo il salvataggio**.
4. Fare clic su **OK**.
   - Se è stato attivata l'opzione **Copia negli appunti**, l'immagine viene copiata negli appunti.
   - Se è stato attivato **Salva come file**, si apre la finestra di dialogo Salva con nome, nella quale è possibile specificare la posizione, il formato e il nome del file. Fare clic su **Salva** per confermare le impostazioni.



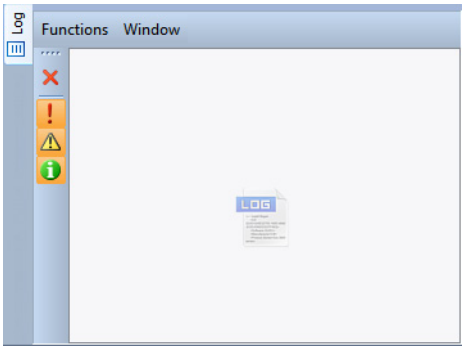
Se è stata selezionata come finestra attiva la finestra di montaggio, l'immagine risultante può essere come questa.

Finestra di Log

Questa finestra consente di visualizzare i messaggi di registro generati da WaveLab.

Ad esempio, quando si utilizza il linguaggio di script di WaveLab, la funzione logWindow( ) genera dei messaggi in questa finestra. Gli interruttori consentono di filtrare i tipi di messaggi visualizzati.

Nell'area di lavoro File Audio, Montaggio Audio o Finestra di controllo, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti condivisi > Log**.



Cancella

Consente di eliminare tutti i messaggi dalla finestra.

Visualizza errori

Se questa opzione è attiva, vengono visualizzati i messaggi di errore.

Visualizza messaggi di allerta

Se questa opzione è attiva, vengono visualizzati i messaggi di allerta.

Visualizza note informali

Se questa opzione è attiva, vengono visualizzate le note.

Operazioni file

Elenco di tutti i file aperti mediante la finestra di dialogo dell'applicazione

In questa finestra di dialogo, vengono elencati tutti i file aperti in WaveLab.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > Elenco di tutti i file aperti**.

In questa finestra di dialogo vengono visualizzati tutti i file aperti nelle aree di lavoro, che possono essere aperti, chiusi, rinominati e salvati; è anche possibile ascoltare l'anteprima dei file audio. L'elenco può inoltre essere filtrato per tipo di file.

La finestra di dialogo è aggiornata automaticamente se un file viene chiuso, aperto, salvato o modificato. È possibile esplorare l'elenco mediante i tasti freccia o premendo [A]-[Z] sulla tastiera.

Filtro a comparsa

L'elenco a comparsa nell'angolo superiore destro consente di filtrare l'elenco per tipo di file.

File visibili/nascosti

Consentono di visualizzare file visibili e/o nascosti. I file nascosti sono indicati in grigio.

Porta in primo piano

Consente di portare in primo piano il file selezionato nell'elenco.

e chiudi questa finestra

Se questa opzione è attivata, la finestra viene chiusa dopo aver fatto clic su **Porta in primo piano**.

Chiudi

Consente di chiudere il file selezionato.

Riproduci

Consente di riprodurre il file audio selezionato. Se si fa nuovamente clic sul pulsante, viene interrotta la riproduzione.

Salva

Se un file presenta modifiche non salvate, fare clic su questo pulsante per salvarlo nella posizione corrente.

Rinomina

Consente di aprire la finestra di dialogo Rinomina in cui è possibile rinominare il file selezionato ed eventualmente modificarne il percorso.

Chiudi questa finestra

Consente di chiudere la finestra di dialogo.

File utilizzati di recente

Tutti i file utilizzati di recente in WaveLab sono salvati in un elenco. In questo modo l'accesso ai progetti recenti è più rapido.

Apertura di file utilizzati di recente

È possibile aprire i file utilizzati di recente mediante il menu **File** o aprire la finestra di dialogo File utilizzati di recente in cui sono visualizzati più file e sono disponibili ulteriori opzioni.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Apri recente**.
2. Scegliere da quale area di lavoro aprire il file, selezionando la linguetta corrispondente.
3. Opzionale: utilizzare il campo di ricerca per inserire il nome del file che si sta cercando.
4. Scegliere il file che si desidera aprire e selezionare **Apri la selezione**.

   NOTA

   Se non è possibile trovare il file che si sta cercando nell'elenco, selezionare **Apri altro** e selezionare il file da Windows Explorer/Mac OS Finder.

Finestra di dialogo File utilizzati di recente

In questa finestra di dialogo è possibile visualizzare e gestire tutti i file utilizzati di recente in WaveLab. È possibile cercare file, aprire più file contemporaneamente ed eliminare file singoli o file che non possono essere individuati nell'elenco.

In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Apri recente**.

Visualizza solamente i file creati di recente

Consente di visualizzare solo i file che non sono stati aperti dal momento della creazione da parte di WaveLab. Ad esempio, un file renderizzato presenta questo stato fino all'apertura.

Campo di ricerca

È possibile cercare il testo nella colonna **Nome**.

Rimuovi i file non esistenti

Consente di rimuovere dall'elenco i file non più presenti sul supporto.

Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

Filtraggio di file utilizzati di recente in base al nome

Il campo di ricerca nella finestra di dialogo File utilizzati di recente consente di filtrare l'elenco dei file in base al nome.

Per specificare se utilizzare la colonna **Nome** o **Percorso**, fare clic sull'intestazione della colonna.

- Nella finestra File utilizzati di recente inserire il testo che si desidera cercare nel campo di ricerca.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei file utilizzati di recente, premere il tasto freccia giù.
- Per portare il focus dall'elenco dei file utilizzati di recente al campo di ricerca, premere [Ctrl]/[Comando]-[F].

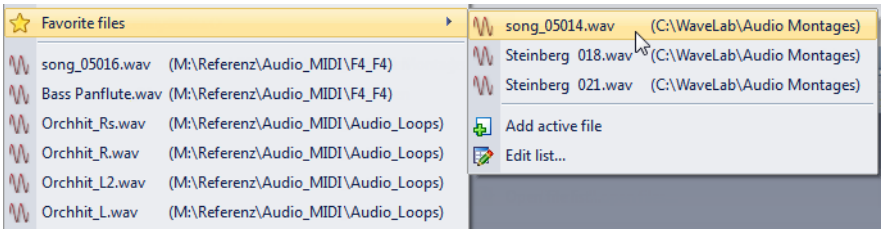
Impostazione del numero di file utilizzati di recente

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali > Visualizzazione**.
2. Nella sezione Opzioni varie, impostare il numero massimo di elementi che si desidera elencare nelle aree seguenti:
   - Menu dei file recenti
   - Gestore dei file recenti
   - Menu delle cartelle recenti
3. Fare clic su **OK**.

File preferiti

È possibile aggiungere i file utilizzati regolarmente all'elenco dei file preferiti.

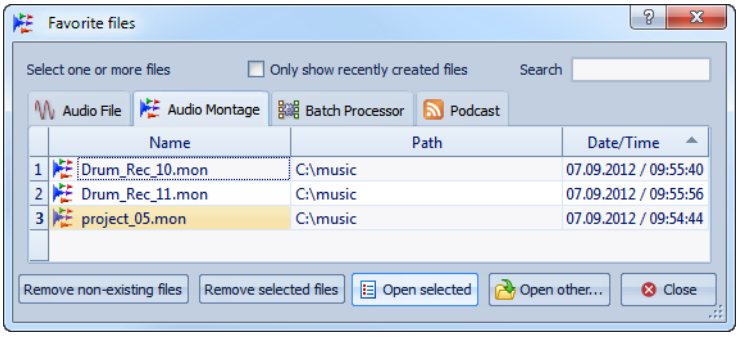


- Per aggiungere un file all'elenco dei file preferiti, selezionare **File > File preferiti > Aggiungi il file attivo**.
- Per aprire un file dall'elenco dei file preferiti, selezionare **File > File preferiti** e selezionare il file dal menu.
- Per rimuovere i file dall'elenco dei file preferiti, selezionare **File > File preferiti > Modifica l'elenco**, selezionare i file che si desidera rimuovere e fare clic su **Rimuovi i file selezionati**.
- Per rimuovere i file che sono stati eliminati dall'elenco dei file preferiti, selezionare **File > File preferiti > Modifica l'elenco** e fare clic su **Rimuovi i file non esistenti**.
- Per salvare un elenco di tutti i file aperti, selezionare **File > Esporta > Elenco di tutti i file aperti**, specificare un nome e una posizione per l'elenco dei file e fare clic su **Salva**.
- Per aprire un elenco salvato di tutti i file aperti, selezionare **File > Importa > Elenco dei file da aprire**, selezionare l'elenco dei file e fare clic su **Apri**.

Finestra di dialogo File preferiti

Questa finestra di dialogo consente di visualizzare e modificare l'elenco dei file preferiti.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **File > File preferiti > Modifica l'elenco**.



Elenco di file preferiti

Consente di visualizzare i file preferiti.

Visualizza solamente i file creati di recente

Consente di visualizzare solo i file che non sono stati aperti dal momento della creazione da parte di WaveLab. Ad esempio, un file renderizzato presenta questo stato fino all'apertura.

Campo di ricerca

Consente di filtrare l'elenco dei file preferiti.

File Audio/Montaggio Audio/Processori Batch/Podcast

Consente di visualizzare i file preferiti in un'area di lavoro specifica.

Rimuovi i file non esistenti

Consente di rimuovere i file dall'elenco non più presenti sul supporto.

Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

Apri la selezione

Consente di aprire i file selezionati in WaveLab.

Apri altro

Consente di aprire il selettore di file in cui è possibile selezionare file e aggiungerli all'elenco dei file preferiti.

Filtraggio dei file preferiti

Il campo di ricerca nella finestra di dialogo File preferiti consente di filtrare l'elenco dei file preferiti in base al nome.

- Nella finestra di dialogo File preferiti, inserire il testo che si desidera cercare nel campo di ricerca.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei file preferiti, premere il tasto freccia giù.
- Per portare il focus dall'elenco di file preferiti al campo di ricerca, premere [Ctrl]/[Comando]-[F].

Salva e Salva con come

- Quando si salva un file per la prima volta, non è importante se si seleziona **Salva** o **Salva con nome**.
- Una volta salvato il file, selezionare **File > Salva** o premere [Ctrl]/[Comando]-[S] per aggiornare il file e rendere permanenti le modifiche.
- Se si desidera specificare un nuovo nome, posizione e/o formato file, selezionare **File > Salva con nome**.

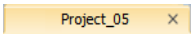
- Nell'area di lavoro File Audio, tutte le operazioni di salvataggio, ad eccezione di **Salva copia**, azzerano la storia delle operazioni di annullamento; di conseguenza, dopo il salvataggio non è più possibile annullare o ripristinare.

Informazioni sui colori delle linguette

I colori delle linguette mostrano informazioni sull'esecuzione o meno del salvataggio di un file.

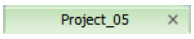
È possibile visualizzare i seguenti colori:

Arancione



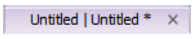
Il file è stato salvato.

Verde (solo area di lavoro File Audio)



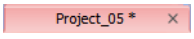
Il file viene utilizzato come un formato file decodificato e salvato.

Viola



Un nuovo file non vuoto ma non ancora salvato. Ad esempio, quando viene creato un nuovo file e vi si incolla il contenuto.

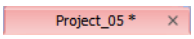
Rosso



Il file è stato modificato e le modifiche non sono ancora state salvate.

Indicatore di modifiche non salvate

Quando vengono apportate modifiche a un file, viene visualizzato un asterisco a fianco del nome del file fino al suo salvataggio e alla conseguente modifica del colore della linguetta.

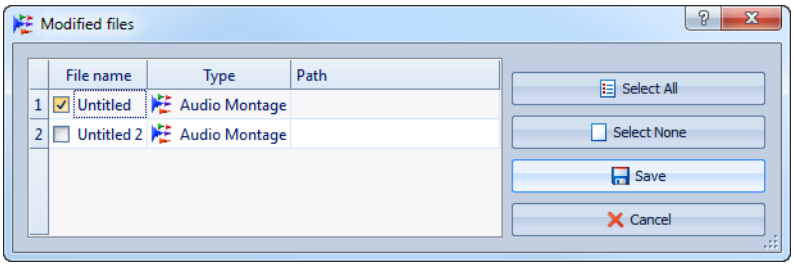


Salvataggio di più file alla volta

È possibile salvare alcuni o tutti i file aperti in una volta.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Salva tutto**.



2. Selezionare i file che si desidera salvare.
3. Fare clic su **Salva**.

Ritorno alla versione del file salvata

È possibile riportare il file su cui si sta lavorando allo stato dell'ultimo salvataggio. In questo modo vengono annullate tutte le modifiche apportate al file dall'ultimo salvataggio.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Ritorna alla versione salvata**.
2. Nella finestra di dialogo di avviso, fare clic su **Sì** per riportare allo stato dell'ultimo salvataggio.

RISULTATO

L'ultima versione salvata del file viene caricata dal disco.

Backup automatici

Vengono creati automaticamente backup se un file con lo stesso nome esiste già.

Ad esempio, se si seleziona **Salva con nome** e si specifica un nome di file già utilizzato in tale cartella, verrà richiesto se si desidera prima eseguire il backup del file esistente. Se si fa clic su **Sì**, il nome del backup corrisponderà al nome originale con l'estensione «.bak» aggiunta alla fine.

Informazioni sul salvataggio dei montaggi audio

Le operazioni di salvataggio per i montaggi audio corrispondono a quelle per i file audio. Tuttavia, è necessario considerare alcuni punti durante il salvataggio dei montaggi audio.

- I file del montaggio audio contengono riferimenti unicamente ai file audio. Se si desidera rinominare i file audio che presentano riferimenti ottenuti dai montaggi audio, utilizzare la finestra di dialogo Rinomina. Tutti i riferimenti delle clip vengono aggiornati automaticamente.
- Se il montaggio audio contiene clip che fanno riferimento a file audio senza titolo, salvare questi file audio prima di salvare il montaggio audio.

Modelli

È possibile creare un modello da documenti di montaggio audio attivi, file audio, Podcast o documenti processore batch e utilizzarlo come base per i nuovi file creati.

Creazione di un modello

I modelli sono utili quando si creano nuovi file audio, montaggi audio, podcast o processi batch.

PREREQUISITI

Configurare le proprietà di file audio, montaggio audio, podcast o processore batch.

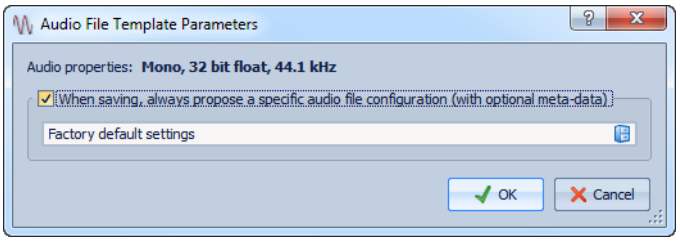
PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Esporta > Modello**.
2. Nella finestra di dialogo Salva modello, eseguire una delle seguenti operazioni.
   - Per creare un nuovo modello, selezionare **Nuovo**, inserire un nome e fare clic su **OK**.
   - Per aggiornare un modello esistente, selezionare **Aggiorna**.
3. Durante il salvataggio o l'aggiornamento di un modello del file audio o del montaggio audio, è possibile configurare impostazioni aggiuntive.
   - Quando si salva un modello del file audio, viene visualizzata la finestra di dialogo Parametri del modello del file audio. Qui, selezionare se WaveLab deve proporre una configurazione file audio specifica con meta-dati opzionali durante il salvataggio di un file audio.
   - Quando si salva un modello del montaggio audio, viene visualizzata la finestra di dialogo Parametri del modello del montaggio audio. Qui, selezionare se includere marker, clip e/o plug-in della traccia. Selezionare inoltre se WaveLab deve proporre una configurazione file audio specifica con meta-dati opzionali durante la renderizzazione di un montaggio audio.
4. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Parametri del modello del file audio

In questa finestra di dialogo vengono indicate le proprietà audio del modello del file audio in corso di creazione. È inoltre possibile specificare se proporre sempre una specifica configurazione file audio con meta-dati opzionali durante la creazione di un modello file audio oppure no.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Modello**.



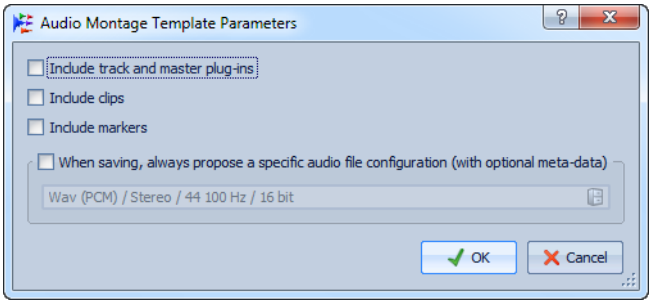
Quando si esegue un salvataggio, viene sempre proposta una configurazione del file audio specifica (con meta-dati opzionali)

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si aprono le finestre di dialogo Renderizza o Salva con nome, la configurazione del file audio specificata di seguito viene proposta di default.

Finestra di dialogo Parametri del modello del montaggio audio

In questa finestra di dialogo è possibile impostare le varie opzioni durante la creazione di un modello di montaggio audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Modello**.



Includi i plug-in delle tracce e dell'uscita master

Se questa opzione è attivata, i plug-in delle tracce e dell'uscita master vengono salvati nel modello.

Includi le clip

Se questa opzione è attivata, le clip vengono salvate nel modello.

Includi i marker

Se questa opzione è attivata, i marker vengono salvati nel modello.

Quando si esegue un salvataggio, viene sempre proposta una configurazione del file audio specifica (con meta-dati opzionali)

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si apre la finestra di dialogo Renderizza, la configurazione del file audio specificata di seguito viene proposta di default.

Impostazione di un modello come default

È possibile impostare un modello come modello di default.

PREREQUISITI

Creare un modello con le impostazioni che si desidera utilizzare come impostazioni di default per un file.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Nuovo a partire da**.
2. Dall'elenco dei modelli, selezionare il modello che si desidera utilizzare come modello di default.
3. Fare clic su **Salva come default**.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Quando si seleziona **Nuovo** viene creato un file basato sul modello selezionato. Per rimuovere le impostazioni del modello di default, fare clic sul pulsante **Non impostare come default**.

Creazione di un file da un modello

È possibile creare un file da un modello per utilizzarne le impostazioni.

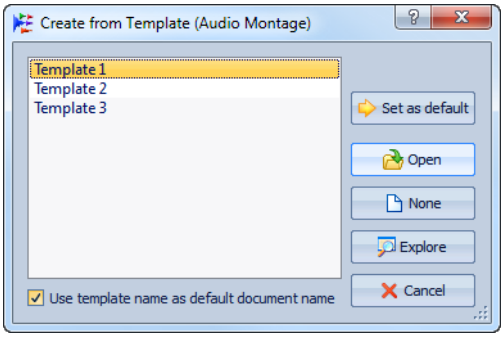
PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Nuovo a partire da**.
2. Dall'elenco dei modelli disponibili, selezionare il modello che si desidera utilizzare come base per il nuovo file.
3. Fare clic su **Apri**.

Finestra di dialogo Crea a partire da un modello

In questa finestra di dialogo vengono visualizzati tutti i modelli. È qui possibile aprirli, eliminarli e impostare un modello di default.

In una qualsiasi area di lavoro, ad eccezione della Finestra di controllo, selezionare **File > Nuovo a partire da**. Se non esiste alcun modello, non verrà aperta la finestra di dialogo.



Elenco dei modelli disponibili

Consente di visualizzare l'elenco di tutti i modelli salvati.

Usa il nome del modello come nome di default del documento

Se questa opzione è attivata, il nuovo file utilizza il nome del modello. Se questa opzione è disattivata, il nuovo file sarà «senza titolo».

Salva come default

Consente di salvare il modello selezionato come modello di default.

Apri

Consente di creare un nuovo file dal modello selezionato.

Nessuno

Consente di creare un nuovo file senza alcun riferimento a un modello.

Esplora

Consente di aprire la cartella in cui sono posizionati i file modello. Qui è possibile eliminare i modelli.

Rinominare i file

La funzione **Rinomina** consente di rinominare un file e aggiornare tutti i riferimenti automaticamente. Ad esempio, se si rinomina un file audio chiamato `India` in `Sitar`, tutti i file attualmente aperti che fanno riferimento al file `India` sono aggiornati in modo da fare riferimento al file `Sitar`.

File audio, picchi e file marker vengono rinominati di conseguenza.

I seguenti file utilizzano riferimenti ai file audio:

- Montaggi audio

- CD audio di base
- Progetti DVD-Audio

Rinomina di un file

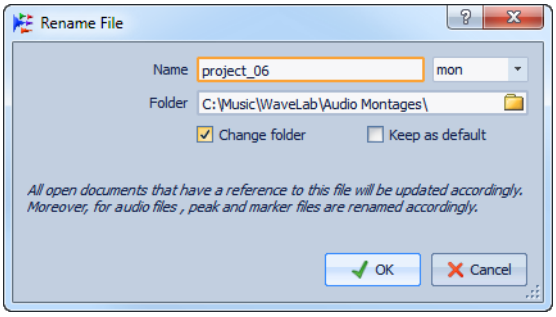
PROCEDIMENTO

1. Selezionare il file che si desidera rinominare.
2. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Rinomina**.
3. Inserire il nuovo nome e/o una nuova posizione file.
4. Selezionare un suffisso dall'elenco a discesa.
5. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Rinomina file

In questa finestra di dialogo, è possibile scegliere nuovi nome file, estensione file e posizione della cartella per il file attivo.

In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Rinomina**.



Nome

Inserire qui il nuovo nome.

Elenco a discesa dell'estensione del file

Selezionare un'opzione per l'estensione del file.

Cambia cartella

Se questa opzione è attivata, è possibile modificare la posizione della cartella del file.

NOTA

Ciò è possibile solo all'interno della stessa partizione di un disco.

Mantieni come default

Se questa opzione è attivata, lo stesso percorso viene selezionato alla successiva apertura della finestra di dialogo. È utile se è necessario spostare più file successivamente.

Eliminazione di file

È possibile eliminare il file attualmente attivo dall'interno di WaveLab.

PREREQUISITI

Il file che si desidera eliminare non deve essere copiato negli appunti, incollato in un altro file aperto o aperto in un'altra applicazione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare il file che si desidera eliminare.
2. In una qualsiasi area di lavoro, ad eccezione della Finestra di controllo, selezionare **File > Elimina**.
3. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il file, compresi i relativi file marker e picchi, viene eliminato.

Menu Speciale

In questo menu è possibile selezionare diverse opzioni relative al file, ad esempio, è possibile aggiungere il file attivo a Progetto Master, Processore Batch, CD/DVD dati o Podcast.

In qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Speciale**.

A seconda dell'area di lavoro, non tutte le opzioni sono disponibili.

Informazioni

Consente di visualizzare informazioni relative al file attivo.

Aggiungi al Progetto Master

Consente di aggiungere il file attivo a un Progetto Master.

Aggiungi a un processore batch

Consente di aggiungere il file attivo a un Processore Batch.

Aggiungi a un CD/DVD dati

Consente di aggiungere il file attivo e tutti i relativi file a un CD/DVD dati.

Aggiungi al Podcast

Consente di aggiungere il file attivo a un Podcast.

Individua in Windows Explorer/Mac OS Finder

Consente di aprire Windows Explorer/Mac OS Finder per mostrare la posizione del file attivo.

Copia negli appunti

Consente di aprire un menu nel quale è possibile selezionare le informazioni sul file attivo che si desidera copiare negli appunti.

Crea un link del file sul desktop (solo in Windows)

Consente di creare un link del file sul desktop. Il link sul desktop aprirà il file attivo con l'applicazione di default associata a questo tipo di file.

File temporanei

I file temporanei sono utilizzati per alcune operazioni, come le funzioni di annullamento/ripristino. È possibile specificare dove salvare i file temporanei di WaveLab.

È possibile specificare fino a tre diverse cartelle per il salvataggio di file temporanei. Se si ha accesso a più di un'unità, salvare i file temporanei in unità fisiche separate (non partizioni) può velocizzare le prestazioni in maniera considerevole.

Ad esempio, se i file sorgente si trovano nell'unità C: è possibile specificare D:\temp ed E:\temp come cartelle temporanee. In questo modo, vengono migliorate le prestazioni e ridotta la frammentazione del disco.

LINK CORRELATI

Specifica delle cartelle a pag. 88

Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti

WaveLab consente di distinguere due tipi di cartelle: cartelle di lavoro e cartelle di documenti.

Nelle cartelle di lavoro, vengono salvati i file temporanei. Le cartelle di documenti contengono file specifici di WaveLab, come file wave, montaggi audio, ecc.

Specifica delle cartelle

È possibile specificare quale cartella aprire quando si esegue qualsiasi operazione di apertura o salvataggio (cartella del documento). È inoltre possibile specificare fino a tre cartelle per file temporanei (cartella di lavoro).

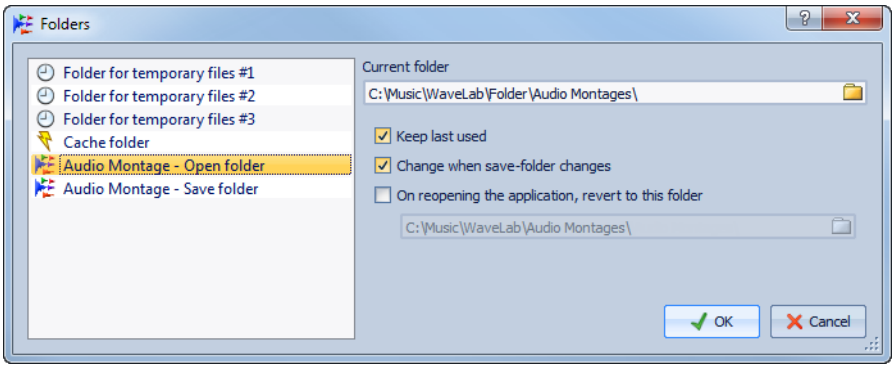
PROCEDIMENTO

1. Aprire l'area di lavoro per cui si desidera specificare le cartelle del documento.
2. Selezionare **Opzioni > Cartelle**.
3. Fare clic sul tipo di cartella per cui si desidera specificare una posizione.
4. Specificare una posizione nel campo **Cartella**.
5. Opzionale: a seconda del tipo di cartella selezionato, è possibile configurare impostazioni aggiuntive.
6. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Cartelle

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare le cartelle di documenti e di lavoro di default per ciascuna area di lavoro.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Cartelle**.



Nell'elenco a sinistra, specificare il tipo di cartella per cui si desidera configurare le impostazioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Cartella per file temporanei #1, #2 e #3

È possibile specificare tre cartelle per il salvataggio di file temporanei. Se il sistema contiene più hard disk, specificare una cartella per i file temporanei in ciascuno di essi può velocizzare le operazioni.

File compagno

Specificare una cartella per il salvataggio dei file compagni, ovvero i preset della Sezione Master e le impostazioni di visualizzazione dei file audio.

Cartella cache

L'attivazione dell'opzione **Usare una cartella cache per i file decodificati** consente di specificare una cartella cache. La cartella cache contiene file wave creati quando si lavora con file in formati file compressi, come file MP3. Per evitare l'ingrandimento oltre misura della cartella cache, WaveLab verifica la data di ciascun file in questa cartella ed elimina i file creati prima di un determinato numero di giorni.

Quando l'opzione **Usare una cartella cache per i file decodificati** è disattivata, i file compressi sono decodificati a ogni apertura.

File audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file audio.

Montaggio audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file del montaggio audio.

CD Audio Semplificato - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file del CD Audio Semplificato.

Processori Batch - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file dei processori batch.

Progetti DVD-Audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file dei progetti DVD-Audio.

Progetto Master - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file del progetto master.

Podcast - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file Podcast.

Script (File audio/Montaggio audio) - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file di script.

A seconda dell'elemento selezionato, sono disponibili diverse impostazioni sul lato destro della finestra di dialogo:

Cartella corrente

In questo campo viene visualizzata la cartella attualmente utilizzata come default. È possibile fare clic sul pulsante cartella a destra per individuare la cartella o crearne una nuova.

Mantieni l'ultima utilizzata

Consente di ricordare l'ultima cartella utilizzata per Salvare o aprire i file del tipo selezionato.

Cambia quando viene modificata la cartella di salvataggio/apertura

Consente di aggiornare la cartella di apertura di default quando si modifica la cartella di salvataggio di default e viceversa. Attivare questa opzione per entrambe le cartelle (apertura e salvataggio) per un tipo di file specifico al fine di utilizzare la stessa cartella per il salvataggio e l'apertura di questo tipo di file.

Alla riapertura dell'applicazione, ritorna a questa cartella

Attivare questa opzione per ripristinare una cartella specifica a ogni apertura di WaveLab. In questo modo le modifiche alle cartelle di salvataggio/apertura sono solo temporanee e vengono reimpostate quando si riavvia WaveLab.

Upload su SoundCloud

SoundCloud è una piattaforma online per l'upload e la condivisione di registrazioni audio. L'opzione **Upload su SoundCloud** in WaveLab consente di caricare un file audio direttamente sull'account SoundCloud.

Se non si dispone di un account SoundCloud, visitare www.soundcloud.com per registrarsi.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Upload su SoundCloud**.
2. Una volta eseguito l'accesso all'account SoundCloud, viene avviato l'upload del file.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Dopo aver completato l'upload, è possibile modificare le impostazioni della privacy e aggiungere meta-dati.

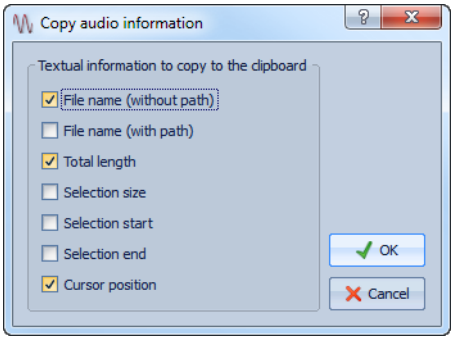
Copia di informazioni audio negli appunti

È possibile copiare le informazioni relative al nome e alla posizione del file audio selezionato, compresa qualsiasi posizione del cursore e informazione di selezione. Questa informazione può essere incollata in un'applicazione di testo esterna.

Può essere utile se si necessitano informazioni di selezione/percorso accurate durante, ad esempio, la scrittura di uno script.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Copia le informazioni audio**.
2. Nella finestra di dialogo Copia le informazioni audio, attivare le informazioni di testo che si desidera copiare negli appunti.



3. Fare clic su **OK**.

Impostazione del focus nel file corrente

Se si stanno eseguendo modifiche all'interno di una finestra degli strumenti o fluttuante e si desidera riportare il focus su una finestra di montaggio/wave, è possibile utilizzare l'opzione **Imposta il focus sul file corrente**.

PROCEDIMENTO

- In qualsiasi area di lavoro, premere [Win]/[Ctrl]-[ESC] per impostare il focus nella finestra di montaggio/wave.

Informazioni sulle aree di lavoro

Un'area di lavoro fornisce un ambiente di editing e di riproduzione per un tipo di file audio specifico. Ciascun tipo di area di lavoro dispone di funzioni per tipi di file specifici.

In WaveLab ciascun tipo di file dispone di una propria area di lavoro progettata per uno scopo specifico:

- L'area di lavoro File Audio per la visualizzazione e la modifica dei file audio.
- L'area di lavoro Montaggio Audio per l'assemblaggio e la modifica dei montaggi audio.
- L'area di lavoro Processori Batch per il processamento di un elenco di file audio tramite gli effetti offline, i plug-in VST e i preset della Sezione Master.
- L'area di lavoro Podcast per la preparazione e il caricamento di Podcast.
- L'area di lavoro Finestra di controllo per l'inserimento e l'organizzazione delle finestre degli strumenti, specialmente in una configurazione a più monitor.

Un'area di lavoro è altamente personalizzabile in base al flusso di lavoro; può essere visualizzata come finestra semplice con un singolo menu o come una disposizione sofisticata di barre dei comandi, finestre degli strumenti, gruppi di linguette e indicatori attivi.

Quando si apre un file da un'area di lavoro specifica, esso viene aggiunto al gruppo di linguette attivo di tale area di lavoro. Se un file viene aperto dalla Finestra di controllo, una nuova area di lavoro viene creata per esso.

È possibile tenere aperte contemporaneamente più istanze della stessa area di lavoro. Ad esempio, è possibile tenere aperte due aree di lavoro File Audio con layout diversi.

È possibile trascinare i file da un'area di lavoro a un'altra se i formati sono compatibili. Ad esempio, è possibile trascinare un file audio dall'area di lavoro File Audio all'area di lavoro Montaggio Audio tramite la relativa barra delle linguette o il pulsante documento.

Elementi di un'area di lavoro

Al centro dell'area di lavoro si trovano i dati che si desidera modificare e tutti i menu, le barre dei comandi, le finestre degli strumenti, i controlli e gli strumenti ad essi associati.

Ciascuna area di lavoro contiene i seguenti elementi:

- Una barra dei menu. Ciascuna area di lavoro dispone di una barra di menu diversa, ma alcuni menu sono comuni a tutte le aree di lavoro e ciascun menu può essere personalizzato in diversi modi. Il menu dell'area di lavoro dispone di un sottomenu per visualizzare/nascondere le barre dei comandi e le finestre degli strumenti.
- Una o più **Barre dei comandi** con pulsanti per un accesso istantaneo alle funzioni. Le barre dei comandi sono altamente personalizzabili.
- **Gruppi di linguette** per inserire i file da modificare. Questa è la parte centrale dell'area di lavoro. È possibile spostare una linguetta in un'altra area di lavoro, creare una nuova linguetta vuota, visualizzare il percorso del file e accedere ad altre funzioni facendo clic-destro.
- Un insieme di **Finestre degli strumenti specifici**. I canali disponibili variano a seconda dell'area di lavoro. È possibile attivarli/disattivarli singolarmente.
- Un insieme di **Finestre degli strumenti condivisi**. Gli strumenti condivisi variano a seconda dell'area di lavoro e possono essere attivati o disattivati singolarmente. Una finestra di strumenti condivisi è una finestra globale localizzata in un'unica area di lavoro.

Area di lavoro File Audio

Questa area di lavoro fornisce strumenti e funzioni per un editing audio preciso di ogni campione, un'analisi di alta qualità e il processamento. Si tratta dell'ambiente comunemente conosciuto come editor audio.

Le funzioni includono diversi strumenti di misurazione, un generatore di segnale, una funzione di confronto e uno strumento di correzione degli errori.

La finestra wave offre una rappresentazione grafica del file audio e consente di visualizzare, riprodurre e modificare il file.

Area lavoro Montaggio Audio

In questa area di lavoro le clip audio vengono assemblate in un montaggio. È possibile ordinare, modificare e riprodurre delle clip in un numero illimitato di tracce.

Le funzionalità includono effetti basati su clip e tracce, automazione volume e panoramica, nonché funzioni di dissolvenza incrociata e dissolvenza ad ampio intervallo. È possibile utilizzare l'area di lavoro Montaggio Audio per la creazione di CD Audio, la masterizzazione, i lavori multimediali, la produzione di spot radiofonici, ecc. È possibile creare composizioni multitraccia e produrre CD o DVD-Audio professionali. A seconda della configurazione del canale del montaggio, è possibile inviare ciascuna traccia a diversi canali surround (fino a 6) o canali non surround (fino a 8).

In una traccia audio è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché posizioni di inizio e di fine nel file.

La finestra di montaggio offre una rappresentazione grafica delle clip nelle tracce. In essa è possibile visualizzare, riprodurre e modificare tracce e clip.

Area di lavoro Processori Batch

Questa area di lavoro consente di processare in modalità batch qualsiasi numero di file audio o file di montaggio audio con i preset e i plug-in della Sezione Master, nonché con gli effetti offline e gli altri plug-in specifici per il processamento in modalità batch.

È possibile salvare il file processato in un formato file diverso, rinominare i file ed eseguire un'applicazione esterna quando il batch è completato.

LINK CORRELATI

Processamento in modalità batch a pag. 579

Area di lavoro Podcast

In questa area di lavoro, è possibile assemblare, definire e pubblicare il proprio Podcast su Internet.

LINK CORRELATI

Podcast a pag. 645

Finestra di Controllo

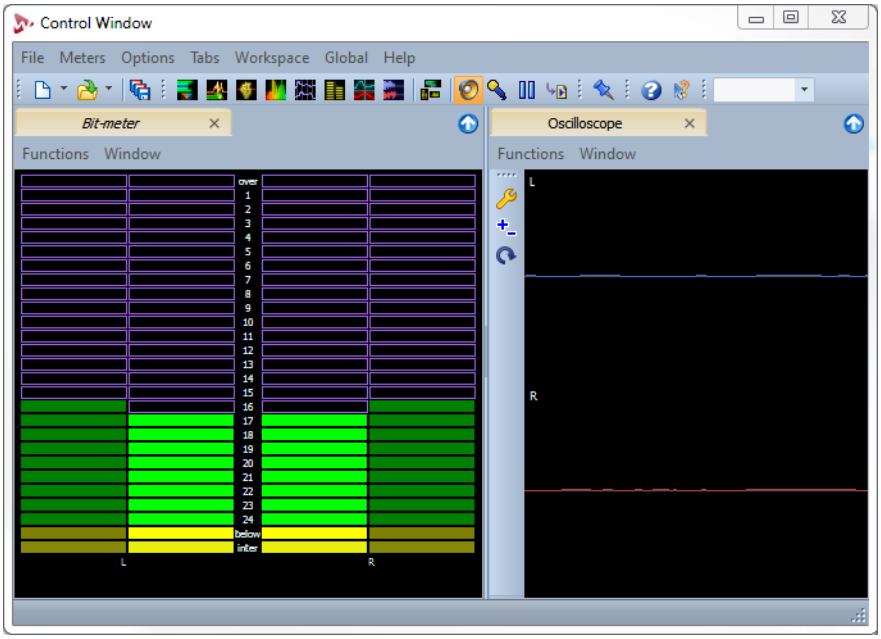
In questa area di lavoro, è possibile organizzare alcune finestre degli strumenti, ad esempio una selezione di indicatori in una finestra separata.

Questa funzione è utile quando si dispone di diversi monitor. È possibile posizionare la Finestra di Controllo in un display secondario e utilizzarla per gestire le finestre degli strumenti più utilizzate.

Inoltre, la Finestra di Controllo può contenere le seguenti finestre:

- Indicatori
- Sezione Master
- Progetto Master
- Finestra di Log
- Monitoraggio delle operazioni in background
- Importa CD audio

- CD/DVD dati



Opzioni della Finestra di Controllo

Nella Finestra di Controllo, selezionare **Opzioni**.

Visualizza la linguetta se è aperta una sola finestra

Se questa opzione è attiva, la linguetta viene visualizzata anche se è aperta una sola finestra.

Resta in cima

Se questa opzione è attiva, la Finestra di Controllo resta davanti alle altre finestre.

Creazione di un'area di lavoro vuota

Durante la creazione di un'area di lavoro vuota, non viene aperto alcun file.

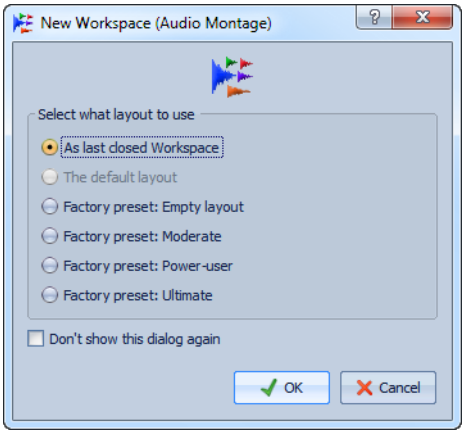
Un'area di lavoro vuota può essere creata in due modi:

- In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Nuova area lavoro**, quindi scegliere il tipo di area di lavoro che si desidera creare.
- Nella **Barra commutatrice centrale**, fare clic sull'icona di un'area di lavoro e selezionare **Apri un'Area Lavoro vuota**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Nuova Area lavoro, nella quale è possibile selezionare il layout da utilizzare per la nuova area di lavoro.

Finestra di dialogo Nuova area lavoro

In questa finestra di dialogo, è possibile selezionare quale layout si desidera utilizzare durante la creazione di una nuova area di lavoro.

In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Nuova area lavoro**, quindi scegliere l'area di lavoro che si desidera aprire.



Come l'ultima Area Lavoro

Si tratta del layout dell'area di lavoro dello stesso tipo che è stata chiusa per ultima.

Il layout di default

Si tratta del layout precedentemente salvato come default.

Preset di fabbrica: Layout vuoto

L'area di lavoro verrà creata senza alcuna finestra degli strumenti ancorata. Questo preset viene utilizzato di default se lo schermo è di dimensioni ridotte.

Preset di fabbrica: Moderato

L'area di lavoro verrà creata solamente con le finestre degli strumenti più importanti. Questo preset viene utilizzato di default se lo schermo è di dimensioni medie.

Preset di fabbrica: Power-user

L'area di lavoro verrà creata con quasi tutte le finestre degli strumenti ancorate. Questo preset viene utilizzato di default se lo schermo è di ampie dimensioni.

Preset di fabbrica: Ultimate

L'area di lavoro verrà creata con tutte le finestre degli strumenti ancorate. Questo preset viene utilizzato di default se la configurazione dello schermo comprende due schermi di ampie dimensioni.

Non mostrare più questa finestra di dialogo

Se questa opzione è attiva, WaveLab selezionerà automaticamente il layout nel seguente ordine:

1) Il layout di default, se ne è stato salvato uno dal menu **Area lavoro**.
2) L'ultima area di lavoro simile che è stata chiusa durante la sessione corrente.
3) Un preset di fabbrica sulla base della configurazione dello schermo.

Apertura di file in un'area di lavoro

È possibile aprire dei file in un'area di lavoro nella quale si sta lavorando e in qualsiasi altra area di lavoro, senza dover prima attivare l'area di lavoro.

- Per aprire un file in un'area di lavoro, selezionare **File > Apri**. Dal browser dei file, selezionare il file dell'area di lavoro che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.
- Nella **Barra commutatrice centrale**, fare clic sull'icona di un'area di lavoro e selezionare **Apri**. Dal browser dei file, selezionare il file che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.

Organizzazione delle finestre dell'area di lavoro

Per lavorare con più finestre dell'area di lavoro, WaveLab offre diverse funzioni di organizzazione delle finestre.

- Per bloccare il layout di un'area di lavoro, attivare **Area lavoro > Blocca il layout**. Questa funzione impedisce lo spostamento o la chiusura di finestre degli strumenti.
- Per spostare automaticamente le finestre degli strumenti condivisi in un'area di lavoro attivata di recente, ogni volta che si passa da un'area di lavoro all'altra, abilitare **Area lavoro > Sposta automaticamente le finestre degli strumenti di utility condivise**.
- Per attivare la vista a schermo intero, selezionare **Area lavoro > Vista a schermo intero**.
- Per specificare la posizione dell'area di lavoro sullo schermo, selezionare **Area lavoro > Posizione su schermo** e scegliere un'opzione.
- Per portare in primo piano tutte le finestre dell'area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Porta tutto di fronte**.
- Per disporre a cascata tutte le finestre dell'area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Tutto a cascata**.
- Per passare dalla finestra dell'area di lavoro selezionata in precedenza a quella dell'area di lavoro attiva, selezionare **Area lavoro > Passa all'area lavoro precedente** o premere [F5].

- Per chiudere l'area di lavoro attiva, selezionare **Area lavoro > Chiudi**.

Salvataggio del layout di un'area di lavoro

È possibile salvare il layout di un'area di lavoro e utilizzarlo in altri progetti o istanze di WaveLab.

PREREQUISITI

Configurare il layout della propria area di lavoro.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera utilizzare l'area di lavoro corrente come default, selezionare **Area lavoro > Layout > Salva il layout corrente come default**.

   NOTA

   Il layout di default è quello che viene utilizzato quando si crea una nuova finestra dell'area di lavoro.

2. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Layout > Salva con nome**.
3. Nella finestra di dialogo Layout dell'area di lavoro inserire un **Nome** per il layout.
4. Opzionale: decidere se si desidera utilizzare le seguenti opzioni:
   - Per salvare la posizione e le dimensioni dell'area di lavoro, delle relative barre dei comandi e finestre degli strumenti, attivare **Salva la posizione di quest'area lavoro e delle relative finestre periferiche**.
   - Per salvare la posizione e le dimensioni dei gruppi di linguette all'interno dell'area di lavoro, attivare **Salva il layout dei gruppi di linguette**.
5. Fare clic su **Salva**.

Informazioni sulle finestre degli strumenti

In WaveLab sono disponibili diverse finestre degli strumenti che consentono di visualizzare, analizzare e modificare il file attivo.

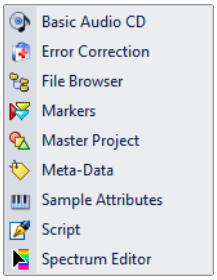
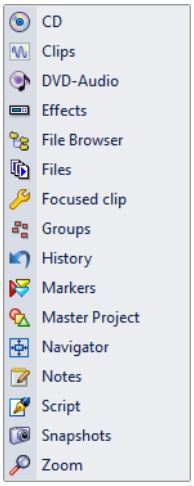
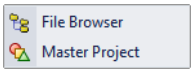
Solitamente, i contenuti di una finestra degli strumenti vengono sincronizzati con il file attivo, ad eccezione degli indicatori audio, che visualizzano il file audio in riproduzione. Le finestre degli strumenti possono venire ancorate o disancorate e possono essere salvate nei layout personalizzati. Sono disponibili due tipi di finestre degli strumenti:

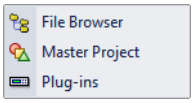
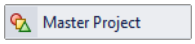
- Finestre degli strumenti specifici
- Finestre degli strumenti condivisi

È possibile accedere alle finestre degli strumenti tramite il menu **Area lavoro**.

Finestre degli strumenti specifici

Le finestre degli strumenti specifici sono finestre specifiche dell'area di lavoro corrente. Sono disponibili le seguenti finestre degli strumenti specifici;

Area di lavoro File Audio	Area di lavoro Montaggio Audio	Area di lavoro Podcast
		

Area di lavoro Processori Batch	Area di lavoro Finestra di controllo
	

Finestre degli strumenti condivisi

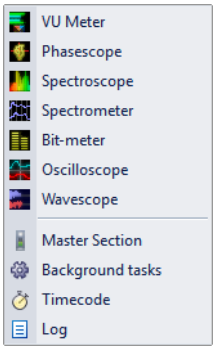
La differenza tra le finestre degli strumenti specifici e le finestre degli strumenti condivisi consiste nel fatto che è possibile visualizzare una sola istanza di una finestra condivisa in WaveLab. Ad esempio, una sola Sezione Master o un solo indicatore di livello.

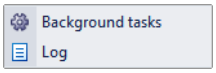
Se la relativa opzione è attiva, quando viene visualizzata una finestra degli strumenti condivisi in un'altra area di lavoro, essa si disancora e si sposta dall'area di lavoro originale. Un contenitore di linguette vuote con una barra del titolo rimane nell'area di lavoro precedente. È possibile impostare il comportamento dello spostamento attivando/disattivando **Area lavoro > Sposta automaticamente le finestre degli strumenti di utility condivise**.

Una finestra degli strumenti condivisi, se ancorata, può essere visualizzata solo in una singola area di lavoro per volta. Per recuperare una finestra degli strumenti condivisi da un'altra area di lavoro, fare clic sulla finestra degli strumenti. Ad esempio, se l'Indicatore di Livello viene visualizzato nell'area di lavoro Montaggio Audio e si desidera visualizzarlo nell'area di lavoro File Audio, fare clic sull'icona nella finestra Indicatore di Livello dell'area di lavoro File Audio.

Se sono presenti più aree di lavoro dello stesso tipo, ciascuna area di lavoro dispone di una propria finestra degli strumenti configurata indipendente.

Sono disponibili le seguenti finestre degli strumenti condivisi:

Area di lavoro File Audio e area di lavoro Montaggio Audio


Area di lavoro Processori Batch


Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti

È possibile chiudere tutte le finestre degli strumenti non necessarie per il proprio progetto.

- Per aprire o chiudere una finestra degli strumenti specifici, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici**, quindi scegliere una finestra degli strumenti o utilizzare la barra dei comandi **Finestre degli strumenti specifici**.
- Per aprire o chiudere una finestra degli strumenti condivisi, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti condivisi**, quindi selezionare una finestra degli strumenti o utilizzare la barra dei comandi **Finestre degli strumenti condivisi**.
- Per chiudere una finestra degli strumenti, spostare il mouse sul lato sinistro o sulla parte superiore della finestra e sulla barra degli strumenti visualizzata fare clic su **Chiudi**.

Barre dei comandi delle finestre degli strumenti

Nelle barre dei comandi **Finestre degli strumenti specifici** e **Finestre degli strumenti condivisi** è possibile attivare o disattivare le finestre degli strumenti senza dover utilizzare un menu.

- Per aprire o chiudere la barra dei comandi **Finestre degli strumenti condivisi**, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Finestre degli strumenti condivisi**.

Barra dei comandi Finestre degli strumenti condivisi nell'area di lavoro Montaggio Audio

- Per aprire o chiudere la barra dei comandi **Finestre degli strumenti specifici**, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Finestre degli strumenti specifici**.

Barra dei comandi Finestre degli strumenti specifici nell'area di lavoro Montaggio Audio

Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti

Le finestre degli strumenti possono essere utilizzate come finestre ancorate o fluttuanti. È possibile trascinarle liberamente e ancorarle in diverse posizioni. Anche le barre dei comandi possono essere spostate liberamente e ancorate ai bordi della maggior parte delle finestre.

Per ancorare/disancorare una finestra degli strumenti, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Fare doppio-clic sulla barra del titolo, localizzata nella parte sinistra o superiore della finestra degli strumenti.
- Fare clic sull'icona della finestra doppia nell'angolo superiore sinistro della finestra.
- Trascinare la barra del titolo di una finestra degli strumenti specifica. Per ancorare la finestra degli strumenti, trascinarla in un'altra posizione tramite la relativa barra del titolo.

Per impedire l'ancoraggio di una finestra degli strumenti disancorata, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Tenere premuto [Ctrl]/[Comando] prima di trascinare la finestra degli strumenti.
- Attivare l'icona **Priorità Fluttuante contro Ancoraggio** collocata nella parte sinistra o superiore della finestra degli strumenti.

Differenze tra sistemi operativi Windows e Mac

Le finestre fluttuanti si comportano in modo leggermente diverso in sistemi operativi Windows e Mac.

- Nei sistemi Windows, la finestra fluttuante viene nascosta quando il relativo spazio di lavoro viene minimizzato o coperto da un'altra finestra. Se WaveLab non è l'applicazione attiva, tutte le relative finestre indipendenti fluttuanti vengono nascoste.
- Nei sistemi Mac OS X, una finestra degli strumenti è sempre in primo piano rispetto a tutte le altre finestre e una finestra fluttuante rimane visibile anche se l'area di lavoro collegata non è attiva o è minimizzata. Se WaveLab non è l'applicazione attiva, tutte le relative finestre fluttuanti vengono nascoste.

Riproduzione

WaveLab offre numerose funzioni di riproduzione.

Sono disponibili 4 modalità di riproduzione:

- Riproduzione tradizionale: avvio della riproduzione dalla posizione del cursore e termine in qualsiasi punto la riproduzione venga interrotta.
- Riproduci intervallo: la riproduzione inizia da un determinato punto e termina in un altro punto di propria scelta.
- Riproduci da un punto di ancoraggio: la riproduzione inizia da uno specifico punto di propria scelta.
- Riproduci fino a un punto di ancoraggio: la riproduzione in un qualsiasi punto e termina in un altro punto di propria scelta.

LINK CORRELATI

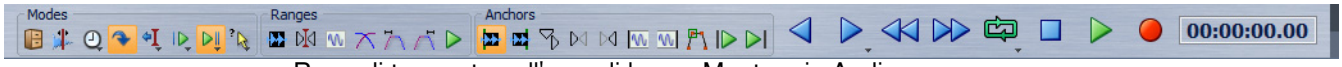
Riproduzione di scorciatoie a pag. 116

Barra di trasporto

Con la barra dei comandi è possibile controllare la riproduzione di un file audio o montaggio audio, navigare tra diverse posizioni in un file audio o montaggio audio e aprire la finestra di dialogo Registrazione.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Barra di trasporto**.

Barra di trasporto nell'area di lavoro File Audio



Barra di trasporto nell'area di lavoro Montaggio Audio

Preset

Consente di salvare e reimpostare i preset della barra di trasporto.

Jog e Shuttle

Consente di attivare la modalità **Jog e Shuttle**.

Impostazioni di velocità

Consente di aprire un menu in cui è possibile specificare la velocità di riproduzione.

Salta l'intervallo

Se questa opzione è attiva, la riproduzione salta l'intervallo selezionato e qualsiasi regione compresa tra i marker di esclusione.

In fase di arresto, sposta indietro il cursore

Se questa opzione è attiva, all'arresto della riproduzione, il cursore ritorna alla posizione di partenza. Se si desidera attivare questa opzione per le funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo**, fare clic-destro su questo pulsante e attivare **All'arresto di una riproduzione alternativa, riporta il cursore all'inizio**.

Esegui pre-roll

Attiva il pre-roll per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo**.

Fare clic-destro sul pulsante per selezionare la lunghezza di pre-roll e specificare a quali comandi si desidera applicare il pre-roll. Per modificare le durate di pre-roll, selezionare **Modifica pre/post-roll**.

Esegui post-roll

Attiva il pre-roll per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo**.

Fare clic-destro sul pulsante per selezionare la lunghezza di post-roll e specificare a quali comandi si desidera applicare il post-roll. Per modificare le durate di post-roll, selezionare **Modifica pre/post-roll**.

Selezione automatica

Se questa opzione è attiva, il punto di ancoraggio e/o l'intervallo vengono selezionati automaticamente in base alle operazioni di modifica. Fare clic-destro per aprire un menu con le opzioni e le modalità di selezione automatica correlate.

Intervalli

Consente di selezionare uno dei seguenti intervalli:

- Intervallo di tempo selezionato
- Regione contrassegnata in cui si trova il cursore di modifica
- Intervallo della clip focalizzata (solo montaggio audio)
- Intervallo di dissolvenza incrociata (solo montaggio audio)
- Intervallo di fade-in (solo montaggio audio)
- Intervallo di fade-out (solo montaggio audio)

Riproduci intervallo

Consente di riprodurre l'intervallo selezionato. Le impostazioni di post-roll e pre-roll sono tenute in considerazione.

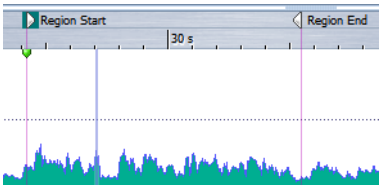
Punti di ancoraggio

Consente di selezionare quale punto di ancoraggio utilizzare come riferimento per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Quando sono disponibili diverse possibilità, ad esempio più marker, viene tenuto in considerazione come punto di ancoraggio di riferimento l'ultimo elemento selezionato o il marker più vicino alla posizione del cursore di modifica, se nessun marker è selezionato.

È possibile selezionare uno dei seguenti punti di ancoraggio:

- Inizio del file
- Inizio dell'intervallo temporale selezionato
- Fine dell'intervallo temporale selezionato
- Tutti i marker
- Marker di inizio della regione
- Marker di fine della regione
- Inizio della clip (solo montaggio audio)
- Fine della clip (solo montaggio audio)
- Punto selezionato dell'inviluppo della clip focalizzata (solo montaggio audio)

Quando viene rilevato un punto di ancoraggio, ad esempio un coppia di marker di regione, questo è indicato da un marker di ancoraggio verde.



Riproduci da un punto di ancoraggio

Consente di riprodurre da un punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

Riproduci fino a un punto di ancoraggio

Consente di riprodurre fino a un punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

Sposta verso il punto di ancoraggio precedente/successivo

Consente di spostare la posizione del cursore di modifica sul punto di ancoraggio precedente/successivo. Per impostare il tipo di punto di ancoraggio, fare clic-destro sul pulsante del punto di ancoraggio successivo e selezionare un'opzione dal menu. Se si fa clic durante la riproduzione, quest'ultima continua dalla posizione di ancoraggio.

Sposta indietro/in avanti la posizione di riproduzione

Consente di spostare la posizione del cursore di modifica verso sinistra/destra. Se si fa clic durante la riproduzione, quest'ultima salta alla nuova posizione del cursore di modifica.

Per spostare il cursore di modifica all'inizio/fine del file, premere [Ctrl]/[Comando] e fare clic sul pulsante **Sposta indietro/in avanti la posizione di riproduzione**.

Loop

Consente di attivare la modalità loop. Fare clic-destro sul pulsante di loop per selezionare se eseguire il loop sempre o soltanto alcune volte.

Arresta

Consente di arrestare la riproduzione in corso. Se la riproduzione è già stata arrestata, il cursore di modifica si sposta alla posizione di inizio precedente.

Riproduci

Viene avviata la riproduzione del file audio o del montaggio audio attivo dalla posizione del cursore di modifica.Tale comando può essere utilizzato per riprodurre altre risorse, ad esempio la traccia del Cd audio semplificato o la clip focalizzata nella finestra Clip.

Se l'audio in corso di riproduzione non è il file audio attivo, il pulsante **Riproduci** ha un colore diverso. Questo si verifica, ad esempio, se si passa a un'altra area di lavoro durante la riproduzione.

Il pulsante di riproduzione quando si riproduce nella finestra attiva (sinistra) e in un'altra finestra o area di lavoro (destra).

Registra

Consente di aprire la finestra di dialogo Registrazione.

Riquadro del tempo

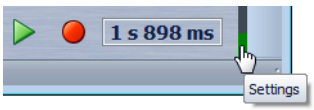
Consente di visualizzare il cursore di modifica o la posizione di riproduzione. Fare clic per selezionare un'altra unità di tempo.

Ripiega la barra

Consente di minimizzare la barra di trasporto. Per dispiegare di nuovo la barra di trasporto, fare clic sulla linea sottile in cui si trovava la barra di trasporto.

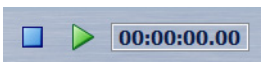
Impostazioni

Consente di aprire il menu di layout della barra di trasporto e di modificare le scorciatoie per la barra di trasporto. È anche possibile fare clic-destro sulla barra di trasporto per aprire questo menu.



Barra di trasporto nelle aree di lavoro Podcast e Processori Batch

Nelle aree di lavoro Podcast e Processori Batch, una barra di trasporto semplificata consente di riprodurre l'episodio del Podcast selezionato e i file di origine e di destinazione dei processi batch selezionati.



Pulsante Riproduci

Facendo clic sul pulsante Riproduci nella barra di trasporto viene avviata la riproduzione del file audio o del montaggio audio attivo dalla posizione del cursore di modifica.Tale comando può essere utilizzato per riprodurre altre risorse, ad esempio la traccia del Cd audio semplificato o la clip focalizzata nella finestra Clip.

Per avviare la riproduzione è anche possibile utilizzare la barra spaziatrice o il tasto Invio della tastiera. Se si preme la barra spaziatrice durante la riproduzione, quest'ultima si arresta, mentre se si preme Invio durante la riproduzione quest'ultima riprende dall'ultima posizione.

Quando il loop è attivo, la selezione dell'audio, se disponibile, viene riprodotta in loop. In caso contrario, la regione definita dai marker di loop, se disponibile, viene riprodotta in loop. Se non sono disponibili intervalli di selezione o marker di loop, viene riprodotto in loop l'intero file.

Il comando standard Riproduci non è influenzato dalle opzioni **Riproduci intervallo**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a punto di ancoraggio**.

Pulsante Arresta la riproduzione

Quando si fa clic sul pulsante **Arresta la riproduzione**, sulla barra di trasporto o su [0] sul tastierino numerico, l'azione prodotta cambia a seconda della situazione corrente.

- Se si attiva **Arresta la riproduzione** in modalità di arresto, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto è vicino), fino al raggiungimento dell'inizio del file.
- Se non è presente alcuna selezione o se il cursore di modifica è posizionato a sinistra della selezione, esso viene spostato invece all'inizio del file.

Riproduzione di intervalli audio

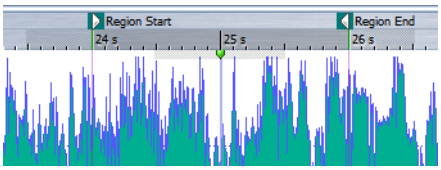
È possibile riprodurre degli intervalli audio utilizzando le opzioni **Intervalli** nella barra di trasporto.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, selezionare il tipo di intervallo che si desidera riprodurre.
2. Opzionale: attivare il pre-roll e/o il post-roll.

3. Posizionare il cursore di modifica all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre o creare un intervallo di selezione.

   L'intervallo selezionato e, se attivati, le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzati sul righello del tempo.



4. Per riprodurre l'intervallo selezionato, fare clic sul pulsante **Riproduci intervallo** sulla barra di trasporto o premere [F6].

RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo selezionato. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione. Quando la modalità **Loop** è attiva, il pre-roll viene utilizzato solo prima del primo loop e il post-roll solo dopo l'ultimo loop.

Riproduzione da o fino a un punto di ancoraggio

È possibile riprodurre l'audio da o fino a un punto di ancoraggio specificato utilizzando le opzioni **Punto di ancoraggio** nella barra di trasporto.

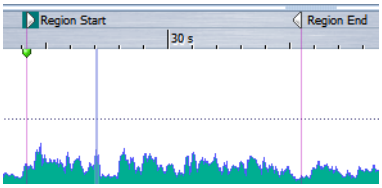
PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, selezionare un tipo di punto di ancoraggio

   Se non si è selezionato nulla e si utilizza il pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** il cursore di modifica è il punto di ancoraggio predefinito.

2. In base al tipo di punto di ancoraggio selezionato, posizionare il cursore di modifica nella finestra wave o di montaggio all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre.

   Ad esempio, se si è selezionato **Marker di inizio della regione**, fare clic sul punto all'interno dell'area della coppia di marker di regione da cui/fino a cui si desidera riprodurre. Il marker del punto di ancoraggio verde salta al punto di ancoraggio selezionato.



3. Opzionale: attivare il pre-roll e/o il post-roll.
4. Per riprodurre dal marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere [F7]. Per riprodurre fino al marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere [F8].

RISULTATO

La riproduzione viene eseguita dal/fino al punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

Informazioni sulle funzioni "Riproduci da un punto di ancoraggio" e "Riproduci fino a un punto di ancoraggio"

È possibile riprodurre l'audio da o fino a un punto di ancoraggio utilizzando le funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** nella barra di trasporto. Queste funzioni di riproduzione si comportano in modo diverso a seconda delle impostazioni di pre-roll e di post-roll.

Riproduci da un punto di ancoraggio

- Se è selezionato il post-roll, la riproduzione inizia dalla posizione del punto di ancoraggio e termina dopo il tempo di post-roll. Se non è selezionato alcun post-roll, la riproduzione continua fino alla fine del file audio o del montaggio audio.
- Se è selezionato il pre-roll, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll.
- Se sono selezionati il pre-roll e il post-roll, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll e termina dopo il punto di ancoraggio più il tempo di post-roll.
- Se è attivata la modalità loop, le impostazioni di pre-roll e post-roll vengono tenute in considerazione. In questo modo è possibile riprodurre un loop attorno alla posizione del cursore di modifica senza dover regolare ulteriori impostazioni.

Riproduci fino a un punto di ancoraggio

- La riproduzione inizia dal cursore e termina nel punto di ancoraggio selezionato. Se il cursore si trova oltre il punto di ancoraggio selezionato, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato. Se il pre-roll è attivo, viene tenuto in considerazione.
- Se è selezionato il pre-roll, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll, fino al punto di ancoraggio selezionato.
- Se non è stato selezionato alcun punto di ancoraggio, l'opzione **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** è disattivata.
- Le impostazioni del loop non producono alcun effetto.

Utilizzo della modalità di selezione automatica

È possibile utilizzare la modalità di selezione automatica in combinazione con le scorciatoie di riproduzione per riprodurre gli intervalli audio o i punti di ancoraggio senza dover utilizzare la barra di trasporto. Questo agevola il monitoraggio delle operazioni di modifica.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, attivare **Modalità selezione automatica**.
2. Nella finestra wave o in quella di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
   - Selezionare un intervallo.
   - Fare clic all'interno dell'area compresa tra una coppia di marker.
   - Fare clic su fade-in, fade-out o dissolvenza incrociata.
   - Fare clic su un punto qualsiasi nella finestra wave/di montaggio.
   - Trascinare un marker.

   A seconda dell'azione, viene selezionato l'intervallo o il punto di ancoraggio più appropriato. Ad esempio, se si fa clic nell'area compresa tra una coppia di marker, questa regione viene selezionata come intervallo di riproduzione.

   Il righello del tempo visualizza l'intervallo o il punto di ancoraggio selezionato.

   NOTA

   In **Modalità selezione automatica** è ancora possibile modificare alcune opzioni relative agli intervalli o ai punti di ancoraggio nella barra di trasporto per riprodurre un intervallo/punto di ancoraggio diverso. Tuttavia, l'intervallo o il punto di ancoraggio verrà selezionato di nuovo appena si inizia a modificarlo nuovamente con il mouse.

3. Utilizzare le scorciatoie di riproduzione per avviare la riproduzione.
   - Per riprodurre l'intervallo audio selezionato, premere [F6].
   - Per riprodurre a partire da un punto di ancoraggio, premere [F7].
   - Per riprodurre fino a un punto di ancoraggio, premere [F8].

   È inoltre possibile utilizzare i pulsanti **Riproduci intervallo**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a punto di ancoraggio** nella barra di trasporto.

RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo di selezione oppure la riproduzione viene eseguita dal/fino al punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

NOTA

Un intervallo di selezione ha la priorità su qualsiasi altro intervallo. Per fare in modo che gli altri intervalli vengano selezionati automaticamente, deselezionare l'intervallo di selezione.

Utilizzo del Replay automatico in fase di editing

È possibile fare in modo che la riproduzione si riavvii automaticamente mentre si modifica l'audio con il mouse. Questo è utile, ad esempio, se si desidera monitorare la regolazione di un limite di selezione.

PROCEDIMENTO

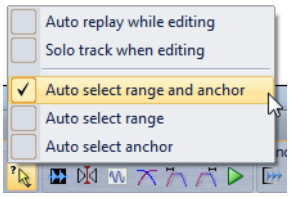
1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro sull'icona **Modalità selezione automatica** e attivare **Replay automatico in fase di editing**.
2. Nella finestra wave o di montaggio, creare un intervallo di selezione e tenere premuto il pulsante del mouse.
3. Avviare la riproduzione utilizzando una delle seguenti scorciatoie:
   - Per riprodurre l'intervallo audio selezionato, premere [F6].
   - Per riprodurre a partire da un punto di ancoraggio, premere [F7].
   - Per riprodurre fino a un punto di ancoraggio, premere [F8].
4. Trascinare il cursore verso destra o verso sinistra.

   L'intervallo di selezione viene regolato e riprodotto fino al punto in cui viene rilasciato il pulsante del mouse. Quando la riproduzione termina, viene riprodotto il nuovo intervallo di selezione.

Impostazioni della modalità di selezione automatica

È possibile scegliere se la modalità di selezione automatica deve selezionare solo intervalli, solo punti di ancoraggio o entrambi. Per utilizzare le impostazioni selezionate, attivare **Selezione automatica dell'intervallo e del punto di ancoraggio**.

Per aprire il menu relativo alle impostazioni della modalità di selezione automatica, fare clic-destro sull'icona **Selezione automatica dell'intervallo e del punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto ed effettuare la selezione.



Replay automatico in fase di editing

Se questa opzione è attiva, la riproduzione viene riavviata automaticamente quando si tiene premuto il pulsante del mouse durante la modifica degli intervalli o dei punti di ancoraggio e quando si utilizzano delle scorciatoie per avviare la riproduzione. Questa opzione è utile, ad esempio, per trovare un loop.

Questa opzione funziona anche quando la modalità di selezione automatica non è attiva.

Riproduci la traccia in Solo durante l'editing

Se questa opzione è attiva, quando si tiene premuto il pulsante del mouse durante la modifica degli intervalli o dei punti di ancoraggio nella finestra di montaggio, la traccia viene messa in solo quando si riproduce tramite le scorciatoie per **Riproduci intervallo**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Questa opzione è disponibile soltanto nell'area di lavoro Montaggio Audio.

Questa opzione funziona anche quando la modalità di selezione automatica non è attiva, perché è indipendente da quest'ultima.

Selezione automatica dell'intervallo e del punto di ancoraggio

Se questa opzione è attiva, gli intervalli e i punti di ancoraggio vengono selezionati automaticamente.

Selezione automatica dell'intervallo

Se questa opzione è attiva, gli intervalli vengono selezionati automaticamente.

Selezione automatica del punto di ancoraggio

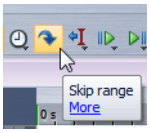
Se questa opzione è attiva, i punti di ancoraggio vengono selezionati automaticamente.

Salto di sezioni durante la riproduzione

Durante la riproduzione è possibile saltare automaticamente un intervallo audio selezionato. In questo modo, è possibile ascoltare come suonerebbe un determinato materiale con il taglio di alcune sezioni.

PROCEDIMENTO

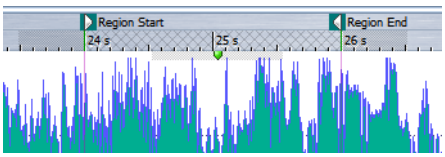
1. Nella barra di trasporto, attivare **Salta l'intervallo**.



2. Attivare **Esegui pre-roll** e **Esegui post-roll**.
3. Se si desidera utilizzare la funzione **Riproduci intervallo**, attivare una delle modalità **Intervalli**.

4. A seconda della modalità **Intervalli**, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Se è stato selezionato **Intervallo audio selezionato**, creare una selezione audio nella finestra wave.
   - Se è stata attivata l'opzione **Regione contrassegnata in cui si trova il cursore di modifica**, fare clic sulla sezione compresa tra una coppia di marker.

   L'intervallo audio che sarà saltato viene visualizzato sul righello del tempo assieme alle durate di pre-roll e post-roll.



5. Selezionare **Riproduci intervallo** o premere [F6].

RISULTATO

L'intervallo selezionato viene saltato durante la riproduzione.

È possibile utilizzare il preset di fabbrica per saltare delle selezioni durante la riproduzione. Attivare **Salta l'intervallo**, quindi creare una selezione audio e premere [Shift]-[F6].

NOTA

Questa modalità funziona anche con il pulsante **Riproduci** se è presente una selezione temporale o se sono stati impostati dei marker di esclusione di inizio e fine. In questo caso, le durate di pre-roll e post-roll vengono ignorate.

Informazioni sui loop

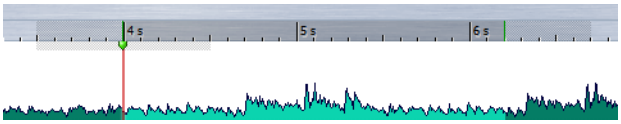
I punti di loop vengono aggiornati di continuo durante la riproduzione. Se si modifica l'inizio o la fine di un loop durante la riproduzione il loop cambia. In questo modo è possibile ascoltare dei punti di selezione per del materiale ritmico.

Se si crea il loop di una sezione nel montaggio audio, il loop viene riprodotto all'interno dei limiti dell'intervallo di selezione corrente. Questo intervallo di selezione può essere su qualsiasi traccia, persino vuota. La posizione verticale dell'intervallo di selezione non è rilevante ai fini della riproduzione del loop: soltanto la selezione sinistra e destra contano realmente.

Pre-roll e post-roll

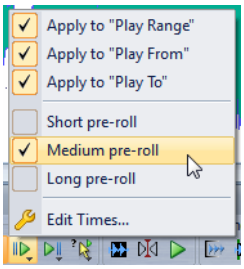
È possibile avviare la riproduzione poco prima di una specifica posizione (pre-roll) e arrestarla poco dopo un'altra posizione (post-roll). Questo consente, ad esempio, di avere un po' di contesto quando si sta ascoltando una clip.

La posizione può essere un punto di ancoraggio o l'inizio o la fine di un intervallo. Le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzate sul righello del tempo.



Per attivare pre-roll e/o post-roll, attivare i pulsanti **Utilizza Post-Roll** e **Utilizza Pre-Roll** nella barra del trasporto.

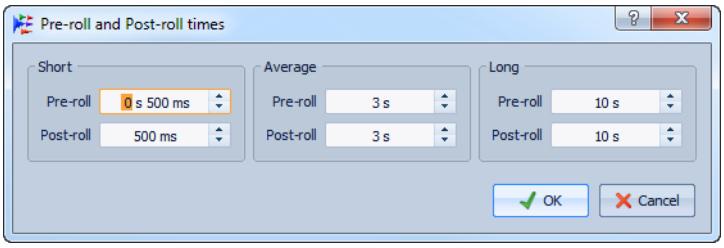
Quando si fa clic-destro sull'icona di pre-roll o di post-roll sulla barra di trasporto, è possibile selezionare una durata di pre-roll/post-roll. Qui è anche possibile selezionare a quale opzione di riproduzione si desidera applicare il pre-roll/post-roll, nonché aprire la finestra di dialogo Modifica pre/post-roll.



Finestra di dialogo Durata di pre-roll e post-roll

Questa finestra di dialogo consente di definire delle durate di pre-roll e post-roll brevi, medie e lunghe. Queste impostazioni sono globali per WaveLab.

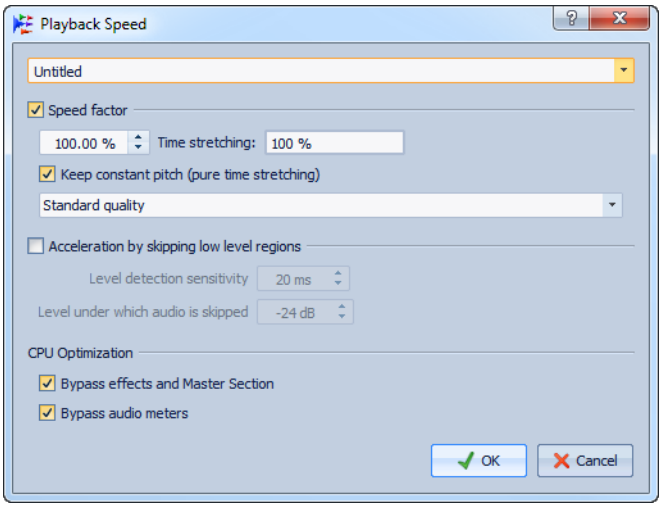
Nella finestra wave o in quella di montaggio, nella barra di trasporto, fare clic-destro sull'icona di pre-roll o post-roll e selezionare **Modifica pre/post-roll**.



Finestra di dialogo Velocità di riproduzione

Questa finestra di dialogo consente di specificare la velocità di riproduzione del file audio attivo e di tutte le clip del montaggio audio attivo.

Nella barra di trasporto, fare clic sull'icona **Impostazioni della velocità** e selezionare **Modifica la velocità**.



Preset

È possibile inserire un nome per salvare le impostazioni come preset e selezionarle in un secondo tempo dal menu a tendina **Velocità di Riproduzione**.

Fattore di velocità

Consente di impostare la velocità di riproduzione come percentuale della velocità normale (100%).

Modifica della durata

Questa funzione regola il coefficiente di decelerazione, che rappresenta il contrario del coefficiente di velocità. Il suo valore è pari alla percentuale indicata nella finestra di dialogo Modifica della Durata.

Mantieni altezza costante (time stretching puro)

Indica la modifica della durata.

Quality

Le modalità di qualità **Migliore** e **Alta** offrono la qualità più elevata, ma richiedono anche il maggior carico della CPU. Nella maggior parte dei casi la modalità **Standard** è sufficiente.

Accelerazione saltando regioni con livello basso

Se questa opzione è attiva, le regioni dell'audio inferiori al livello soglia (livello sotto il quale l'audio non viene riprodotto) vengono saltate durante la riproduzione.

Sensibilità rilevamento livello

Consente di determinare la risoluzione dell'analisi del rilevamento livello e quindi la relativa sensibilità.

Livello sotto il quale l'audio viene saltato

Consente di determinare il livello soglia al di sotto del quale una regione viene considerata di basso livello.

Bypassa effetti e Sezione Master

Se questa opzione è attiva, tutti gli effetti attivi nel montaggio audio e tutti gli effetti globali nella Sezione Master vengono bypassati. Questo consente di risparmiare della potenza di calcolo. Solitamente i plug-in non sono necessari per provare a localizzare del materiale audio.

Bypassa indicatori di livello

Se questa opzione è attiva, tutti gli indicatori vengono bypassati per ridurre la potenza di elaborazione.

NOTA

La modifica della velocità di riproduzione in WaveLab non modifica l'audio originale.

Riproduzione di scorciatoie

In aggiunta ai pulsanti nella barra di trasporto, sono disponibili delle scorciatoie per controllare la riproduzione.

Barra spaziatrice

Consente di avviare/arrestare la riproduzione. Queste scorciatoie possono essere utilizzate anche quando la finestra wave o di montaggio non è la finestra attiva.

0 sul tastierino numerico.

Consente di arrestare la riproduzione. Se il programma viene arrestato e si attiva di nuovo **Arresta la riproduzione**, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto è vicino), fino al raggiungimento dell'inizio del file. Lo stesso accade quando si fa clic sul pulsante **Arresta la riproduzione** sulla barra di trasporto. Queste scorciatoie possono essere utilizzate anche quando la finestra wave o di montaggio non è la finestra attiva.

Invio

Consente di avviare la riproduzione. Se viene premuto durante la riproduzione, quest'ultima riprende dalla precedente posizione di avvio. Lo stesso accade quando si fa clic sul pulsante **Stop** sulla barra di trasporto.

[F6]

Avvia la riproduzione dell'intervallo selezionato in base all'opzione selezionata nella sezione **Intervalli** della barra di trasporto.

[F7]

Avvia la riproduzione dal punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

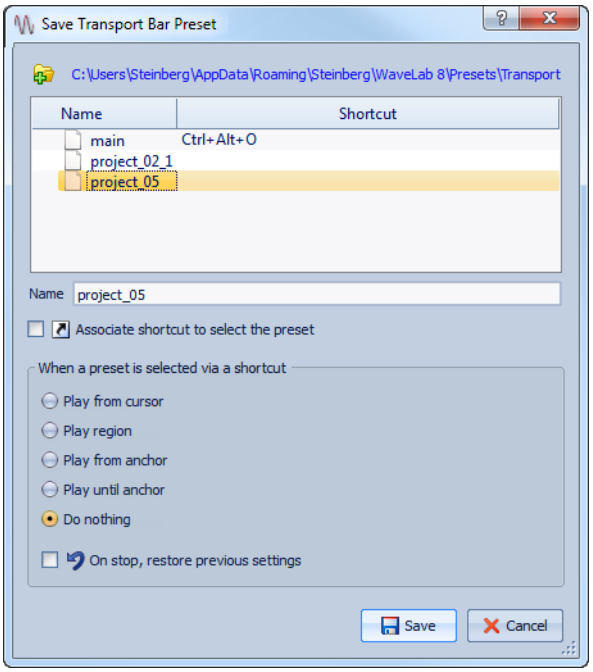
[F8]

Avvia la riproduzione fino al punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

Finestra di dialogo Salva un preset della barra di trasporto

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare la configurazione di una barra di trasporto come preset.

Nella barra di trasporto, fare clic sull'icona di preset e selezionare **Salva con nome**.



Nome del percorso

Consente di aprire la cartella radice del preset in Windows Explorer/Mac OS Finder. Qui è possibile creare delle sotto-cartelle per i preset.

Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare un nome per il preset.

Crea una scorciatoia per selezionare il preset

Se questa opzione è attiva e si fa clic su **Salva**, viene visualizzata la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, in cui è possibile definire una scorciatoia per questo preset.

Se un preset dispone già di una scorciatoia assegnata, questa opzione è visualizzata in grigio. Per modificare la scorciatoia esistente, fare doppio-clic sul nome del preset nel relativo elenco.

Quando un preset viene selezionato tramite una scorciatoia

Questa opzione consente di assegnare un comando di riproduzione personalizzato a un collegamento. Ad esempio, è possibile impostare un collegamento per riprodurre un intervallo con un pre-roll/post-roll breve e un altro collegamento per riprodurre un intervallo senza pre-roll/post-roll.

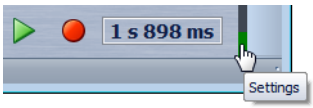
In fase di arresto, ripristina le impostazioni precedenti

Se questa opzione è attiva, le impostazioni vengono riportate allo stato in cui erano prima della riproduzione. Questo è utile per attivare un processo di riproduzione speciale e ritornare automaticamente alle impostazioni standard dopo la riproduzione.

Impostazioni della Barra di trasporto

Nel menu delle impostazioni della barra di trasporto, è possibile personalizzare la barra di trasporto. Questo è utile per ottimizzare la barre di trasporto in base allo spazio disponibile sullo schermo.

Per aprire il menu delle impostazioni, fare clic-destro sulla barra di trasporto o sul pulsante **Impostazioni** nella barra di trasporto.



Nascondi

Consente di nascondere la barra di trasporto. Per renderla visibile, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Barra di trasporto**.

Ripiega

Consente di minimizzare la barra di trasporto. Per dispiegare di nuovo la barra di trasporto, fare clic sulla linea sottile in cui si trovava la barra di trasporto.

Alto/Basso

Consente di allineare la barra di trasporto nella parte superiore/inferiore della finestra wave o di montaggio.

Pulsanti di trasporto grandi/Pulsanti di trasporto piccoli

Consente di regolare la dimensione dei pulsanti della barra di trasporto.

Allinea i pulsanti a sinistra/Allinea i pulsanti a destra/Centra i pulsanti

Consente di spostare i pulsanti della barra di trasporto nella posizione corrispondente.

Visualizza i tempi

Consente di visualizzare/nascondere il display del tempo.

Visualizza i pulsanti di riproduzione alternativi

Consente di visualizzare/nascondere i pulsanti di riproduzione alternativi nelle sezioni **Intervalli** e **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

Visualizza tutti i pulsanti degli intervalli e dei punti di ancoraggio

Consente di visualizzare/nascondere tutti i pulsanti **Intervalli** e **Punti di ancoraggio**. Se questa opzione non è attiva, è visibile soltanto un intervallo e un pulsante del punto di ancoraggio. È possibile accedere agli altri pulsanti tramite scorciatoie o facendo clic-destro su questo pulsante.

Visualizza il pulsante dei preset

Consente di visualizzare/nascondere il pulsante **Preset**.

Visualizza il pulsante Salta

Consente di visualizzare/nascondere il pulsante della **modalità Salta**.

Visualizza il pulsante Velocità

Consente di visualizzare/nascondere il pulsante **Impostazioni di velocità**.

Visualizza il pulsante Jog e Shuttle

Consente di visualizzare/nascondere il pulsante **Jog e Shuttle**.

Modifica le scorciatoie

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Personalizza i comandi, nella quale è possibile modificare le scorciatoie per i comandi della barra di trasporto.

Riproduzione di un solo canale

Nell'area di lavoro File Audio, è possibile scegliere di riprodurre solo il canale sinistro o destro di un file audio.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni** e attivare/disattivare **Riproduci canale sinistro** e/o **Riproduci canale destro**.

Avvio della riproduzione dal righello

È possibile utilizzare il righello per saltare rapidamente a una posizione e avviare la riproduzione a partire da essa.

- Fare doppio-clic sul righello per avviare la riproduzione da quella posizione. La riproduzione continua finché non si fa clic su **Stop** o fino alla fine del file audio o del montaggio audio.
- Per impostare una specifica posizione di riproduzione, fare clic sul righello durante la riproduzione. È anche possibile fare clic sui righelli dei tempi di un altro file audio o montaggio audio. Questo consente di passare velocemente dalla riproduzione di un file audio o di un montaggio audio all'altro.

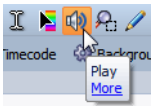
- Per avviare la riproduzione dalla posizione di un marker, premere [Ctrl]/[Comando] e fare doppio-clic su un marker.

Utilizzo dello strumento Riproduci

Questo strumento consente di riprodurre da qualsiasi posizione su uno o su entrambi i canali stereo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare lo strumento **Riproduci** dalla barra dei comandi **Modifica strumenti** o tenere premuto [Alt]/[Opzione].



2. Nella finestra wave, fare clic sulla posizione da cui si desidera avviare la riproduzione.

   La forma del cursore indica se viene riprodotto il canale sinistro (L), il canale destro (R) o entrambi.

RISULTATO

La riproduzione continua fino a che si tiene premuto il pulsante del mouse o fino al termine del file audio. Una volta che la riproduzione è giunta a termine, il cursore si sposta alla posizione di riproduzione di partenza.

Scrubbing della riproduzione

Lo scrubbing della riproduzione consente di trovare una determinata posizione in un file audio, riavviando la riproduzione ripetutamente ogni volta che si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo durante la riproduzione o si utilizza lo strumento **Riproduci**.

Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare lo strumento **Riproduci** dalla barra dei comandi **Modifica strumenti** o tenere premuto [Alt]/[Opzione].
2. Fare clic nella finestra wave o fare clic e trascinare il cursore sul righello del tempo.

   Se si fa clic nella finestra wave, la riproduzione si avvia a partire dalla posizione su cui si è fatto clic. Se si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo, l'audio viene

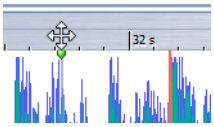
riprodotto dalla posizione del cursore di modifica e una piccola sezione viene riprodotta in loop una volta.

Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: nell'area di lavoro File Audio, attivare **Opzioni > Ferma dopo lo scrubbing della riproduzione** per arrestare la riproduzione dopo lo scrubbing.

   Il cursore di modifica torna alla posizione iniziale.
2. Avviare la riproduzione.
3. Fare clic sul righello del tempo e, tenendo il pulsante del mouse premuto, trascinare verso sinistra o verso destra.

4. Una volta eseguito lo scrubbing, rilasciare il pulsante del mouse.

Preferenze di scrubbing della riproduzione

È possibile definire il comportamento dello strumento **Riproduci** nelle **Preferenze di modifica dei file audio**.

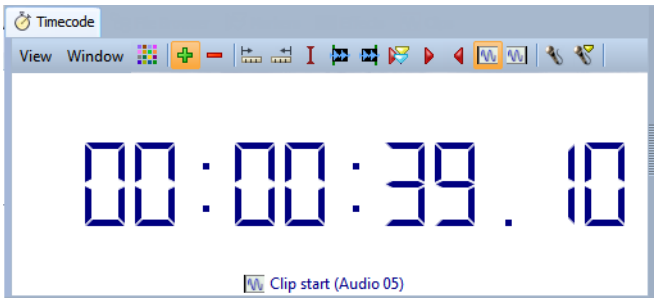
Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio linguetta > Modifica**.

- Se **Solo con lo strumento Riproduci** è attivo, lo scrubbing non è disponibile quando si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo durante la riproduzione.
- L'impostazione **Sensibilità** determina la lunghezza del loop audio che viene riprodotto una volta quando si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo con lo strumento **Riproduci** attivo.

Finestra Timecode

Questa finestra consente di visualizzare la durata registrata, il offset dei tempi rispetto a diverse posizioni e i colori dinamici in base al contesto. Durante la riproduzione, viene visualizzata la posizione della canzone. Se non c'è alcuna riproduzione in corso, viene visualizzata la posizione del cursore di modifica.

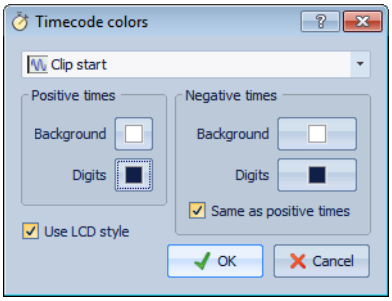
Nell'area di lavoro File Audio, Montaggio Audio o Finestra di controllo, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti condivisi > Timecode**.



Menu della modalità di visualizzazione

Modifica i colori

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Colori del timecode, nella quale è possibile modificare la finestra Timecode.



Tempi positivi

Se questa opzione è attiva, vengono visualizzati i valori positivi. Se è attiva anche l'opzione **Tempi negativi**, viene visualizzato l'offset più vicino, negativo o positivo.

Tempi negativi

Se questa opzione è attiva, vengono visualizzati i valori negativi. Se è attiva anche l'opzione **Tempi positivi**, viene visualizzato l'offset più vicino, negativo o positivo.

Righello del tempo

Consente di visualizzare la posizione in relazione all'origine del righello del tempo. Il formato del tempo viene visualizzato sulla base del righello.

Visualizzazione offset

Consente di selezionare da quale posizione si desidera visualizzare l'offset. Le seguenti posizioni sono disponibili: cursore di modifica, inizio/fine della selezione, marker, inizio/fine del CD, inizio/fine della clip.

Tempo registrato

Se questa opzione è attiva, quando si inizia la la registrazione, la finestra Timecode consente di visualizzare il tempo registrato.

Durata della registrazione (a partire dall'ultimo marker)

Se questa opzione è attiva, quando si inizia la la registrazione, la finestra Timecode consente di visualizzare il tempo registrato a partire dall'ultimo marker inserito.

Funzione Jog/Shuttle

Questa funzione consente di riprodurre l'audio in un senso o nell'altro a qualsiasi velocità. Può essere utile per trovare dei punti specifici nel file audio e nel montaggio audio.

NOTA

Le funzioni Jog e Shuttle richiedono molte risorse della CPU. Se la riproduzione è disturbata, provare a ridurre la dimensione della finestra.

Utilizzo della funzione Jog

Questa funzione consente di trascinare l'audio oltre un determinato punto di riproduzione, un po' come far scorrere un nastro magnetico oltre la testina di riproduzione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave o in quella di montaggio applicare l'ingrandimento in modo da ottenere una buona visibilità.
2. Nella barra di trasporto, attivare **Jog/Shuttle**.

   Una linea verticale viene visualizzata nella parte centrale della finestra wave/di montaggio. Essa indica il punto di riproduzione.
3. Fare clic sull'area sopra al righello del tempo e trascinare il cursore verso destra o verso sinistra per riprodurre l'audio.

   Trascinando il cursore a sinistra della riga viene riprodotto l'audio che si trova dopo di essa, trascinandolo a destra viene riprodotto l'audio che si trova prima.

Utilizzo della funzione Shuttle

Questa funzione consente di eseguire la riproduzione con un controllo continuo della velocità e della direzione, come se si stesse riproducendo un nastro.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave o in quella di montaggio applicare l'ingrandimento in modo da ottenere una buona visibilità.
2. Nella barra di trasporto, attivare **Jog/Shuttle**.

   Una linea verticale viene visualizzata nella parte centrale della finestra wave/di montaggio. Essa indica il punto di riproduzione.
3. Fare clic nella finestra wave/di montaggio e trascinare il cursore a sinistra o a destra della linea verticale.

   Facendo clic a sinistra della riga viene riprodotto l'audio che si trova prima di essa, facendo clic a destra viene riprodotto l'audio che si trova dopo.

   La velocità di riproduzione è determinata dalla distanza tra la linea e il puntatore. Più il puntatore viene allontanato dalla riga, più veloce è la riproduzione.
4. Per arrestare la riproduzione rilasciare il pulsante del mouse.
5. Disattivare il pulsante **Jog/Shuttle** sulla barra di trasporto utilizzando un comando di arresto.

Scorrimento durante la riproduzione

È possibile specificare il tipo di scorrimento della visualizzazione in modalità **Riproduci**.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Visualizza > Scorrimento durante la riproduzione**.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Vista immobile

Consente d disattivare lo scorrimento.

La vista segue il cursore

La vista si modifica in automatico in modo da mantenere il cursore di riproduzione visibile.

Scorri vista (parziale)

La vista scorre soltanto quando ciò è necessario per mantenere il cursore di riproduzione visibile.

Scorri vista (sempre)

La vista scorre in modo da mantenere centrato il cursore di riproduzione.

NOTA

Se si verificano dei dropout durante la riproduzione, non utilizzare le opzioni di riproduzione.

Informazioni sulla riproduzione nell'area di lavoro Montaggio Audio

La riproduzione nell'area di lavoro Montaggio Audio funziona come nell'area di lavoro File audio. Tuttavia è necessario considerare alcuni punti.

Tracce in mute e in solo

È possibile mettere in mute o in solo delle tracce in un montaggio audio utilizzando i rispettivi pulsanti nell'area di controllo della traccia.

- Quando una traccia è in mute, il pulsante mute è di colore giallo.
- Quando una traccia è in solo, il pulsante solo è di colore rosso.
- **Solo** può essere attivato soltanto per una traccia alla volta. Tuttavia, è possibile togliere il mute dalle altre tracce quando **Solo** è attivo se si desidera ascoltare una combinazione di tracce.

Applicazione del mute a singole clip

È possibile mettere in mute singole clip di una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra Clip.
2. Scegliere le clip che si desidera mettere in mute e selezionare **Funzioni > Inverti lo stato di mute delle clip selezionate** oppure selezionare la casella nella colonna **Mute**.

Riproduzione di singole clip

È possibile riprodurre una clip singola in una traccia. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro sulla parte inferiore della clip che si desidera riprodurre.
2. Nel menu, selezionare una delle seguenti opzioni di riproduzione:
   - Per riprodurre la clip, selezionare **Riproduci la clip focalizzata**.
   - Per riprodurre la clip con il pre-roll, selezionare **Riproduci la clip focalizzata con pre-roll**.

Riproduzione di un intervallo di selezione di una traccia

È possibile selezionare una sezione di una clip e riprodurla mentre le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono in mute.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, creare un intervallo di selezione in una clip o in una sezione vuota di una traccia.
2. Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e scegliere **Riproduci la clip all'interno della selezione**.

Configurazione degli altoparlanti

È possibile configurare fino a 8 impostazioni di altoparlanti per passare dalla configurazione di un altoparlante all'altra senza alcuna latenza. Questo consente di confrontare il suono con diverse configurazioni di altoparlanti.

Dopo aver impostato le configurazioni degli altoparlanti nella finestra di dialogo Connessioni Audio VST, è possibile selezionare le configurazioni nella parte inferiore della Sezione Master.

Il passaggio da un'impostazione all'altra avviene al livello più basso, poco prima che l'audio sia inviato all'hardware, senza il processamento di alcun plug-in.

Per ogni configurazione è possibile impostare un guadagno.

- Il guadagno degli altoparlanti non è tenuto in considerazione dagli indicatori. Questo significa che potrebbe verificarsi un clipping del segnale anche se gli indicatori non rilevano alcun clipping.

- Il guadagno degli altoparlanti non ha effetto sulla renderizzazione del file o sulla scrittura su CD.
- Poiché il guadagno influisce sui campioni, quando si modifica il guadagno tutte le impostazioni di dithering vengono reimpostate. Questo non produce alcun effetto quando si monitorano passaggi silenziosi di musica.

All'avvio è attiva la configurazione altoparlanti #1, che dovrebbe essere la configurazione di default, senza modifiche del guadagno.

Le impostazioni del guadagno vengono salvate con la configurazione attiva. Per salvare le impostazioni di guadagno delle configurazioni altoparlanti come preset, aprire la finestra di dialogo Connessioni Audio VST e salvare le configurazioni degli altoparlanti come preset.

LINK CORRELATI

Pannello Configurazione degli altoparlanti a pag. 406
Finestra di dialogo Connessioni Audio VST a pag. 12

Colori dei LED della configurazione altoparlanti

Verde scuro

Non è applicato nessun guadagno è viene mantenuto il dithering.

Rosso

Viene applicato un guadagno positivo e il dithering viene annullato. C'è il rischio di clipping.

Arancione

Viene applicato un guadagno negativo senza rischio di clipping, ma il dithering viene annullato.

Configurazione degli altoparlanti

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area lavoro, tranne che nell'area lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST**.
2. Nella finestra di dialogo Connessioni Audio VST, selezionare una **Periferica Audio**.
3. Selezionare la linguetta **Riproduzione**, quindi selezionare la configurazione degli altoparlanti che si desidera modificare.
4. Selezionare e assegnare i nomi alle porte audio utilizzate per la riproduzione.
5. Selezionare la linguetta **Registrazione**, quindi selezionare la configurazione degli altoparlanti che si desidera modificare.

6. Selezionare e assegnare i nomi alle porte audio utilizzate per la registrazione e per il monitoraggio in ingresso.

   NOTA

   La selezione dell'ingresso non è influenzata dalla configurazione degli altoparlanti.

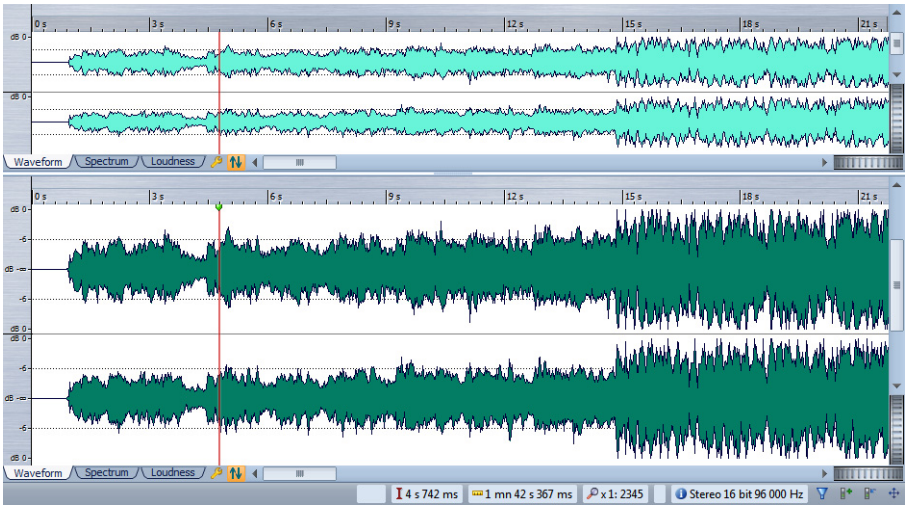
7. Quando le configurazioni degli altoparlanti sono state completate, fare clic su **OK**.

Modifica di file audio

L'attività di modifica di file audio riguarda apertura, modifica e salvataggio dei file.

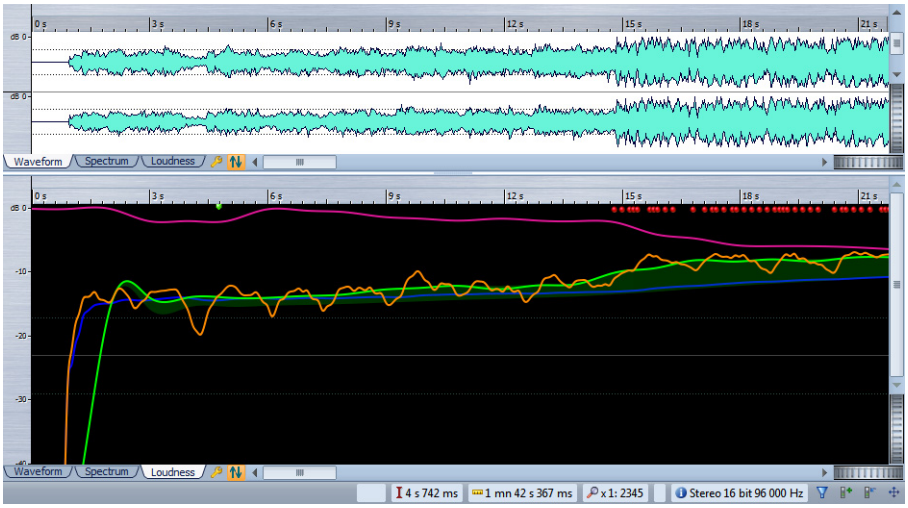
Finestra wave

La finestra wave consente di visualizzare graficamente i file audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare singoli file audio.

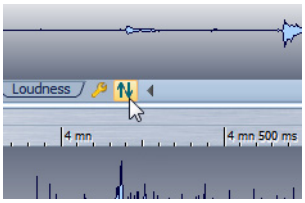


La finestra wave è composta da due viste. È possibile utilizzare una vista come panoramica per esplorare il progetto e l'altra come vista principale per la modifica.

È possibile selezionare diverse modalità per le due viste. Ad esempio, in una vista può essere mostrata la forma d'onda e nell'altra l'intensità acustica.



Le viste della forma d'onda possono essere sincronizzate in modo che mostrino la stessa porzione del file audio, facendo clic sul pulsante **Sincronizzazione con l'altra vista**.



Modalità di visualizzazione

Nella finestra wave, le viste superiore e inferiore possono essere configurate in maniera indipendente su una delle tre modalità di visualizzazione.

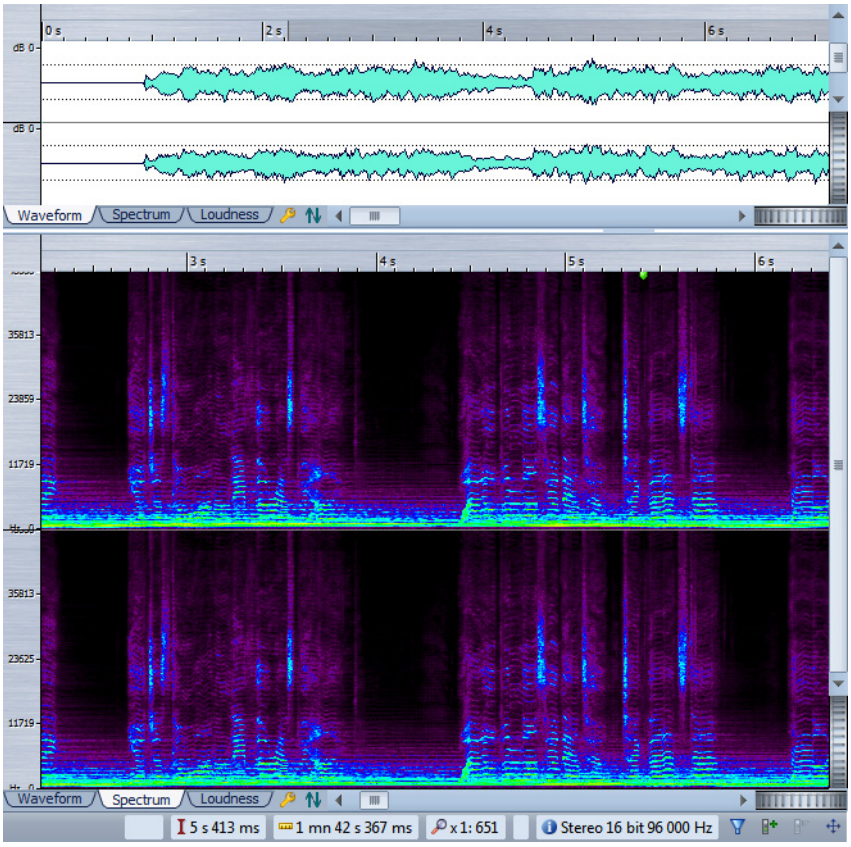
- Nella linguetta **Forma d'onda** viene visualizzata la forma d'onda del file audio.
- Nella linguetta **Spettro** viene visualizzato l'audio come uno spettrogramma.
- Nella linguetta **Intensità acustica** viene visualizzato il grafico dell'intensità acustica del file audio.

Linguetta Forma d'onda

Nella linguetta **Forma d'onda** viene visualizzata la forma d'onda del file audio. L'asse orizzontale mostra il tempo, mentre quello verticale l'ampiezza della forma d'onda.

Linguetta Spettro

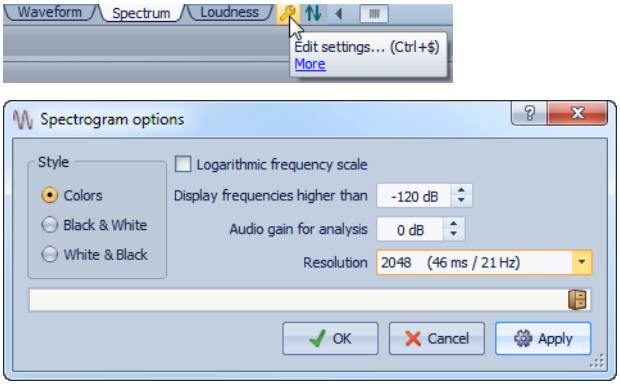
È qui possibile visualizzare l'intensità di livello di ciascuna area nello spettro delle frequenze. La linguetta **Spettro** insieme a **Editor Spettrale** è uno strumento di restauro e modifica unico.



Opzioni Spettrogramma

In questa finestra di dialogo, è possibile definire la modalità di visualizzazione dello spettro delle frequenze.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la linguetta **Spettro** e fare clic sul pulsante **Modifica le impostazioni**.



Colori

Consente di visualizzare lo spettro delle frequenze a colori.

Nero & Bianco

Consente di visualizzare lo spettro delle frequenze in bianco e nero. Le frequenze con un'intensità elevata sono visualizzate in bianco, mentre quelle con bassa intensità in nero.

Bianco & Nero

Consente di visualizzare lo spettro delle frequenze in bianco e nero. Le frequenze con un'intensità elevata sono visualizzate in nero, mentre quelle con bassa intensità in bianco.

Scala logaritmica delle frequenze

Se questa opzione è attivata, lo spettro delle frequenze viene visualizzato su scala logaritmica e non su scala lineare, consentendo la spaziatura uniforme delle ottave. Viene così modellata più attentamente la percezione dell'altezza dell'orecchio umano. Tuttavia, per il restauro dell'audio è più utile la scala lineare, in quanto di solito si desidera modificare frequenze elevate che vengono individuate più facilmente su una scala lineare.

Visualizza le frequenze superiori a

Tutte le frequenze inferiori a questo livello non vengono visualizzate nello spettrogramma. Aumentando questo valore è possibile focalizzare la visualizzazione sulla porzione più udibile dello spettro.

Guadagno audio per l'analisi

Consente di applicare il guadagno al segnale analizzato senza modificare il livello dell'audio originale. In questo modo è possibile trovare artefatti di basso livello.

Risoluzione

Consente di impostare il numero di campioni analizzati per creare lo spettrogramma. Se si specifica un valore maggiore, vengono analizzate più frequenze ma verranno localizzate con minore precisione nel dominio temporale.

Linguetta Intensità acustica

Le curve nella linguetta **Intensità acustica** rappresentano l'intensità acustica nel tempo in un file audio.

Poiché picchi isolati non alterano particolarmente l'intensità acustica percepita del materiale audio, questa visualizzazione rappresenta in maniera più accurata l'intensità acustica di un file audio rispetto alla visualizzazione della forma d'onda.

Tale modalità di visualizzazione offre inoltre una panoramica dell'intervallo dinamico o di compressione di un brano. Ad esempio, più espressioni di avvallamenti e picchi si trovano nella curva, maggiori sono le dinamiche nel materiale audio. Una curva uniforme con pochi picchi indica che il materiale è compresso con un intervallo dinamico limitato.

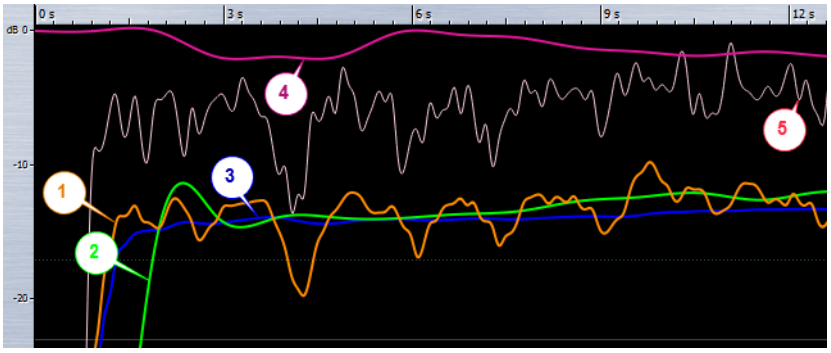
LINK CORRELATI

Standard dell'intensità acustica EBU R-128 a pag. 45

Curve di inviluppo dell'intensità acustica

Le curve di inviluppo dell'intensità acustica rappresentano il valore medio del segnale in diverse aree dello spettro delle frequenze. Queste curve vengono rappresentate nella visualizzazione dell'**Intensità acustica** della finestra wave.

Sono disponibili le seguenti curve dell'intensità acustica:



1) Intensità acustica momentanea (risoluzione 100 ms)
2) Intensità acustica a breve termine (risoluzione 1 secondo)
3) Intensità acustica integrata (intensità acustica dell'intero file)
4) Intervallo di volume
5) Indicazioni dei picchi reali

Ogni curva può essere visualizzata singolarmente o in combinazione con un'altra. Le curve visualizzate e l'area di frequenza che rappresentano sono specificati nella finestra di dialogo Visualizzazione dell'intensità acustica.

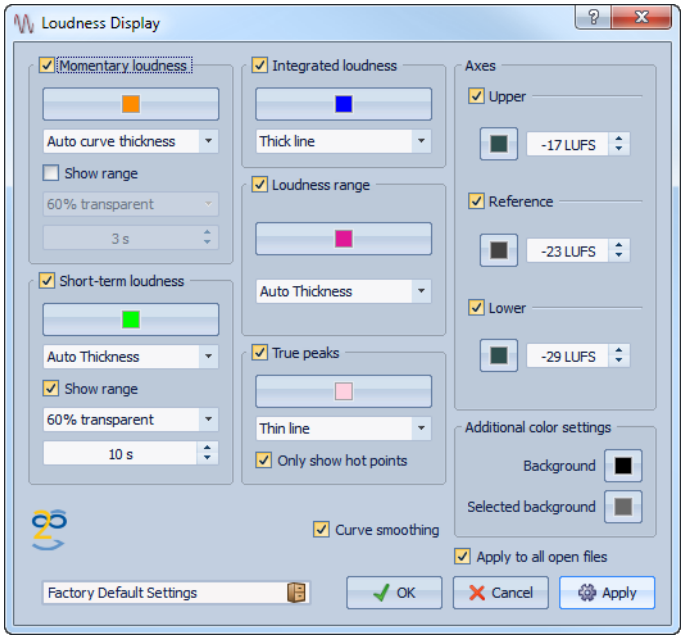
NOTA

La risoluzione è 100 ms, ovvero le informazioni sull'intensità acustica momentanea sono raccolte ogni 100 ms e l'intensità acustica a breve termine ogni secondo, per soddisfare lo standard EBU. Lo stesso vale per i picchi reali. Un indicatore di clipping viene visualizzato quando una regione audio da 400 ms contiene uno o più campioni con picchi superiori.

Finestra di dialogo Parametri di visualizzazione dell'intensità acustica

In questa finestra di dialogo è possibile specificare la modalità di visualizzazione della forma d'onda dell'inviluppo dell'intensità acustica.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la linguetta **Intensità acustica** e fare clic sul pulsante **Modifica le impostazioni**.



Intensità acustica momentanea/Intensità acustica a breve termine

Colore

Consente di modificare il colore dell'elemento associato.

Spessore della curva

Consente di personalizzare lo spessore della curva. Quando **Spessore automatico** è selezionato, lo spessore della curva aumenta in base all'ingrandimento.

Visualizza l'intervallo

Se questa opzione è attivata, viene visualizzato l'intervallo dinamico ed evidenziata la differenza tra i valori di intensità acustica minima e massima recenti. Più ampia è la banda, maggiore la dinamica.

Trasparenza dell'intervallo

Consente di specificare la trasparenza della sezione dell'intervallo.

Inerzia dell'intervallo

Consente di determinare l'inerzia dell'intervallo di intensità acustica, ovvero la velocità con cui le estremità dell'intervallo si incontrano dopo la segnalazione di un nuovo valore di intensità acustica minimo o massimo.

Intensità acustica integrata/Intervallo dell'intensità acustica/Picchi reali

Colore

Consente di modificare il colore dell'elemento associato.

Spessore della curva

Consente di personalizzare lo spessore della curva. Quando **Spessore automatico** è selezionato, lo spessore della curva aumenta in base all'ingrandimento.

Consente di visualizzare solamente gli hot point (solo sezione Picchi reali)

Se questa opzione è attivata, la curva viene nascosta e solo i sovraccarichi dei picchi sono visualizzati come punti rossi.

Assi

Superiore/Riferimento/Inferiore

Consente di attivare diversi assi e modificarne colore e posizione nella linguetta Intensità acustica per ottenere un riferimento visivo.

Parametri aggiuntivi dei colori

Sfondo/Sfondo selezionato

Consente di modificare il colore dell'elemento associato.

Opzioni aggiuntive

Smussamento della curva

Se questa opzione è attivata, le transizioni tra le misurazioni dell'intensità acustica vengono tracciate in maniera regolare. Questo le rende più naturali, ma risulteranno meno precise in caso di brusche modifiche.

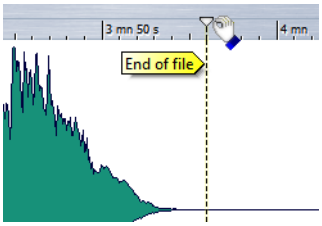
Applica a tutti i file aperti

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono applicate a tutti i file audio aperti, quando si fa clic su **OK** per chiudere questa finestra di dialogo.

Agganci magnetici nei file audio

Certe posizioni, come i bordi della selezione o i marker, possono essere definiti come magnetici. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è possibile posizionare accuratamente gli elementi.

Ad esempio, quando un marker viene spostato e viene avvicinato a uno degli agganci magnetici, il marker scatta in questa posizione. Viene visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.



Menu Agganci magnetici

In questo menu è possibile specificare quali posizioni dovrebbero essere magnetiche. Quando è attivata l'opzione **Scatta agli elementi magnetici**, gli elementi spostati scattano a queste posizioni.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Agganci magnetici**.

È possibile consentire agli elementi di agganciarsi alle seguenti posizioni:

Inizio/Fine del file

Gli elementi spostati scatteranno all'inizio/fine del file quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Contrassegni del righello dei tempi

Gli elementi spostati scattano alla griglia del righello dei tempi quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Marker

Gli elementi spostati scattano alle posizioni dei marker quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Bordi della selezione

Gli elementi spostati scattano ai bordi della selezione quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

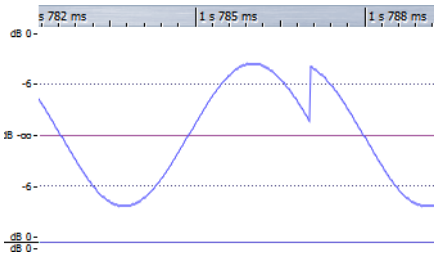
Cursore

Consente di impostare come magnetico il cursore di modifica quando viene spostato vicino a questa posizione.

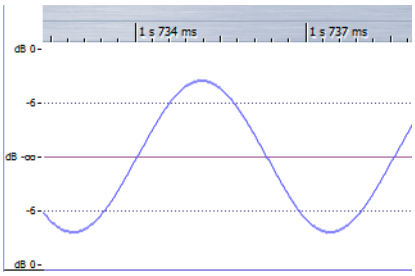
Punto di zero

Un punto di zero è un punto in cui la forma d'onda attraversa l'asse di livello zero.

Se si taglia una porzione wave e la si incolla in un altro punto, è spesso presente una discontinuità nel punto in cui due wave si uniscono. Questa discontinuità provoca un transiente nel wave, percepito come un click o un colpo nel suono.



Per evitare che questo accada, è necessario inserire la giunzione al punto di zero, in particolare se non si utilizzano dissolvenze incrociate.



Se si attiva **Opzioni > Aggancia selezione al punto di zero**, le selezioni eseguite vengono sempre regolate in modo da farle iniziare e terminare al punto di zero più vicino.

WaveLab può automaticamente cercare punti di zero ed estendere la selezione verso l'esterno in modo da farla iniziare e terminare in corrispondenza di un punto di zero. In questo modo è più facile evitare click, pop e colpi.

Quando si eseguono operazioni di modifica, come taglia, incolla o trascinamento, assicurarsi che il materiale sia inserito a un punto di zero.

Impostazione dell'individuazione del punto di zero

È possibile consentire ai bordi della selezione di scattare automaticamente al punto di zero più vicino quando viene eseguita una selezione. Nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, è possibile specificare se consentire lo scatto a livelli di ingrandimento elevati e specificare l'intervallo di scansione per l'individuazione del punto di zero.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Aggancia selezione al punto di zero**.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio**.

3. Nella linguetta **Modifica**, compilare le opzioni in **Aggancia selezione al punto di zero**.
4. Fare clic su **OK**.

Spostamento della posizione del cursore al punto di zero più vicino

È possibile spostare automaticamente la posizione del cursore al punto di zero più vicino.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, posizionare il cursore sulla forma d'onda.
2. Selezionare **Vista > Sposta cursore a > Scatta posizione**.

Gestione di file nell'area di lavoro File Audio

Informazioni sulla gestione Mono/Stereo

WaveLab è molto flessibile nella gestione dello stereo. È possibile eseguire tutte le operazioni di modifica in uno solo o entrambi i canali.

Formati file supportati

WaveLab può aprire e salvare file audio in molti formati file.

Nella seguente tabella sono fornite informazioni di base sui formati:

Formato	Descrizione
Wave (.wav)	Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit, 20bit, 24bit e 32bit (a virgola mobile)
Wave 64 (.w64)	Questo formato file è molto simile al formato Wave ma con una fondamentale differenza: consente di registrare e/o modificare file di qualsiasi lunghezza, virtualmente. I file Wave standard sono limitati a 2 GB (file stereo) in WaveLab. **NOTE:** Wave 64 non supporta meta-dati. Se si devono gestire meta-dati e file grandi, utilizzare Wave con l'opzione RF64.
WavPack (.wv/.wvc)	Questo formato file consente di comprimere l'audio digitale senza perdita di qualità, inclusi i file audio a 32bit a virgola mobile.

Formato	Descrizione
RF64	In **Preferenze di modifica dei file audio**, nella linguetta **File**, è possibile attivare il supporto del formato file RF64. Se il supporto è attivato, il formato file Wave standard passa automaticamente al formato file RF64 appena la dimensione del file supera i 2GB, senza alcuna interruzione o perdita di prestazioni. Si tratta di un'opzione utile in caso di registrazione di sessioni molto lunghe. Un file RF64 presenta un'estensione «.wav» ma può essere aperto solo con un'applicazione che supporta lo standard RF64 se il file supera i 2GB.
AIFF (.aif., .aiff, .snd)	Audio Interchange File Format, uno standard definito da Apple Computers Inc. Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit, 20bit e 24bit
MPEG-1 Layer 3 (.mp3)	Il formato di compressione audio più comune. Il vantaggio maggiore della compressione MPEG è quello della significativa riduzione della dimensione del file, a scapito tuttavia della qualità del suono. WaveLab può aprire e salvare file in questo formato. **NOTE:** Quando si apre un file compresso MPEG in WaveLab, il file viene convertito in un file wave temporaneo. Al momento del salvataggio, il file wave temporaneo viene nuovamente convertito in MP3.
MPEG-1 Layer 2 (.mp2, .mpa, .mpg, .mus)	MP2 (a volte definito «Musicam») è un formato file comune nell'industria del broadcasting. Riguardo alle dimensioni del file, è equivalente ai file MP3.
Original Sound Quality (.osq)	Si tratta del formato audio compresso lossless proprietario di WaveLab. Salvando i file in questo formato sarà possibile limitare la quantità di spazio su disco occupata senza compromettere la qualità audio.
Sound Designer II (.sd2)	Il formato file audio viene utilizzato dalle applicazioni Digidesign (come Pro Tools). Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit e 24bit
U-LAW (.ulaw, .vox)	Si tratta di una tecnica di compressione e codifica audio supportata da telefoni Windows e Internet, tramite risoluzione a 8bit. Il sistema telefonico degli Stati Uniti utilizza la codifica U-law per la digitalizzazione.
A-LAW (.alaw, .vox)	Si tratta di una tecnica di compressione e codifica audio per telefonia, con risoluzione a 8bit. Il sistema telefonico dell'Unione Europea utilizza la codifica A-law per la digitalizzazione.
Sun/Java (.snd, .au)	Si tratta di un formato file audio utilizzato su computer Sun e NeXT. Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit e 24bit

Formato	Descrizione
ADPCM – Microsoft/Dialogic (.vox)	Si tratta di un formato utilizzato prevalentemente per videogiochi e applicazioni di telefonia. Offre un bit rate inferiore rispetto al formato PCM lineare e richiede quindi meno larghezza di banda/spazio di salvataggio.
Ogg Vorbis (.ogg)	Ogg Vorbis è un formato file compresso aperto, libero da brevetti e che consente di creare file audio molto piccoli, garantendo una qualità audio relativamente elevata.
Testo/Excel (.txt)	Si tratta di una rappresentazione testuale di una forma d'onda. Salvando un file audio come file di testo e aprendolo in un'applicazione di foglio elettronico come Excel, è possibile visualizzarlo in forma testuale, decimale e modificare i valori campione. Quando si apre un file di testo che rappresenta una forma d'onda in WaveLab, questo viene decodificato e aperto come file audio. Tenere presente che questi file non sono in alcun modo compressi, quindi possono presentare dimensioni elevate. Quando si utilizzano file a 32 bit a virgola mobile, il formato .txt non è completamente lossless. Infatti non è possibile esprimere un valore a virgola mobile binario in forma numerica decimale senza perdita di precisione.
Windows Media Audio (.wma, .asf)	Formato compresso di Microsoft. WaveLab consente di importare/esportare audio in questo formato (solo Windows). Per importare/esportare audio in formato surround WMA, Windows Media Player 9 o versioni successive deve essere installato sul sistema.
Ensoniq Paris (.paf)	Utilizzato dal sistema Ensoniq Paris™. Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 16 bit e 24 bit
File raw PCM (.raw, .bin, .pcm, .$$$)	In questo formato, non sono incluse informazioni sulla risoluzione in bit o sulla frequenza di campionamento. Se si apre un file in questo formato, WaveLab chiede di specificare la risoluzione in bit e la frequenza di campionamento. Se l'operazione non viene eseguita correttamente, il file non verrà riprodotto come desiderato.
FLAC (.fla)	Free Lossless Audio Codec (FLAC) è un codec che consente di comprimere in maniera lossless l'audio digitale.
AAC (.aac)	Advanced Audio Coding (AAC) è un codec che consente una compressione senza perdita di qualità e uno schema di codifica per l'audio digitale.

NOTA

Il tipo di file «$$$» è un formato file temporaneo di WaveLab. In caso si riscontri un crash del computer, è possibile ripristinare parte del lavoro aprendo i file «$$$» vaganti sull'hard disk.

Informazioni su file a 20 bit, 24 bit e 32 bit a virgola mobile

Non è necessaria una scheda audio a 20 bit o 24 bit per approfittare del fatto che WaveLab può gestire file audio a 20 bit e 24 bit. Qualsiasi modifica o processamento sui file è eseguito sempre a piena risoluzione (a 32 bit a virgola mobile), anche se tale risoluzione non è supportata dalla scheda.

Per la riproduzione, WaveLab si adatta automaticamente alla scheda installata.

Creazione di un nuovo file audio

È possibile creare un file audio vuoto, ad esempio per assemblare materiale da altri file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Nuovo**.
2. Nella finestra di dialogo, specificare le proprietà audio e fare clic su **OK**.

Salvataggio di un file audio

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare un file audio che non è mai stato salvato, selezionare **File > Salva con nome**.
   - Per salvare un file audio già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
2. Nella finestra di dialogo Salva file audio, specificare un nome file e una posizione.
3. Configurare le opzioni disponibili:
   - Mantieni questo formato per la volta successiva
   - Salva copia
   - Apri il selettore dei file standard prima di questa finestra di dialogo
4. Fare clic su **Salva**.

Salvataggio in un altro formato

È possibile modificare il formato del file, la frequenza di campionamento, la risoluzione in bit e lo stato stereo/mono durante il salvataggio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**.
2. Specificare la posizione e il nome del file.

3. Fare clic sul campo Formato di uscita.
4. Nella finestra di dialogo Formato file audio, impostare il formato del file e specificare le proprietà.
5. Fare clic su **OK**.
6. Fare clic su **Salva**.

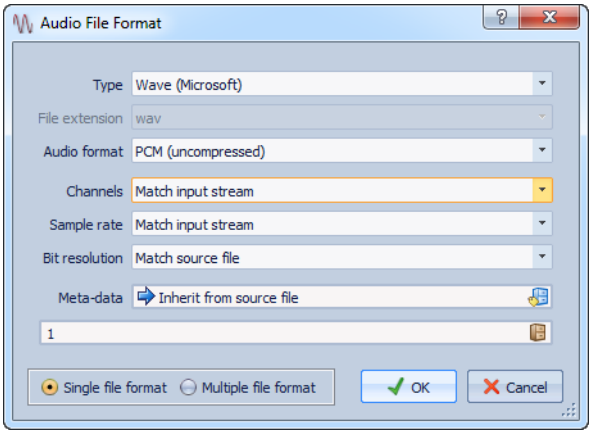
RISULTATO

Viene creato un nuovo file. L'operazione non influisce sul file originale.

Finestra di dialogo Formato file audio

In questa finestra di dialogo è possibile modificare le varie impostazioni dei file durante il salvataggio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome** e fare clic sul campo **Formato di uscita**. È possibile aprire questa finestra di dialogo da altre posizioni in WaveLab.



Tipo

Consente di selezionare un tipo di file audio. Influisce sulle opzioni disponibili nel menu **Formato audio**.

Estensione file

Consente di selezionare un'estensione file compatibile con il tipo di file corrente.

Formato audio

Consente di selezionare un formato audio compatibile con il tipo di file corrente.

Canali

Consente di specificare il numero di canali audio per i file da creare. Per i montaggi audio multicanale, è possibile creare più file.

Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento per il file audio. Se si modifica questa impostazione, viene avviata una conversione della frequenza di campionamento.

IMPORTANTE

Utilizzare solo per le conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, utilizzare il plug-in **Resample** e aggiungere un limiter e il dithering.

Risoluzione in bit

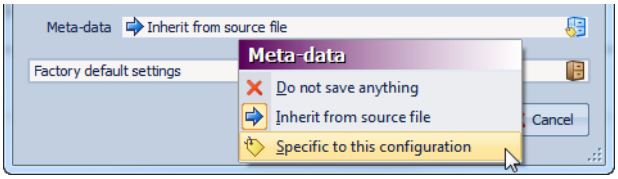
Consente di selezionare una risoluzione in bit per il file audio. Questa opzione è disponibile solo per certi tipi di file.

IMPORTANTE

La riduzione della risoluzione in bit è consigliata solo per conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, è consigliato aggiungere il dithering nella Sezione Master.

Meta-dati

Consente di eseguire le configurazioni dei meta-dati salvate nel file. Questa opzione è disponibile solo per certi tipi di file.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Quando è selezionata l'opzione **Non salvare nulla**, i meta-dati non verranno salvati nel file.
- Quando è selezionata l'opzione **Eredita dal file sorgente**, vengono utilizzati i meta-dati del file sorgente. Se questa opzione è selezionata e i meta-dati sorgente sono vuoti, verranno utilizzati i meta-dati di default, se disponibili. Ad esempio, è possibile utilizzare questa opzione per creare file Wave con un identificatore unico del materiale (standard BWF).
- Selezionando **Specifico per questa configurazione**, è possibile modificare i meta-dati o sostituirli con un preset dei meta-dati. Per modificare i meta-dati, aprire nuovamente il menu a tendina dei meta-dati e selezionare **Modifica**.

Formato file singolo/Formato file multiplo

Alterna la vista tra la finestra di dialogo Formato file audio e la finestra Formato file audio multiplo.

Informazioni sulla modifica del formato

Durante la modifica di frequenza di campionamento, risoluzione in bit e numero di canali di un file audio, vengono eseguite diverse operazioni.

Proprietà	Azione
Frequenza di campionamento	Se viene specificata una nuova frequenza di campionamento, viene eseguita una conversione della frequenza di campionamento.
Risoluzione in bit	Se viene specificata una diversa risoluzione in bit, il file è troncato a 8 bit o riempito fino a 24 bit. Se si sta eseguendo la conversione a una risoluzione in bit inferiore, è consigliato aggiungere effetti di dithering.
Mono/Stereo	Se il file viene convertito da mono a stereo, viene utilizzato lo stesso materiale in entrambi i canali. Se la conversione avviene da stereo a mono, viene creato un mix dei due canali.

- Se si desidera solo modificare la risoluzione in bit, è possibile farlo direttamente nella finestra di dialogo **Modifica > Proprietà audio**, quindi salvare il file audio.
- Per un mastering di alta qualità, è sconsigliato modificare la frequenza di campionamento e il numero di canali mediante la finestra di dialogo Proprietà audio; utilizzare invece i plug-in e le funzioni della Sezione Master.
- Per i formati file compressi disponibili (MP3, MP2, WMA e Ogg Vorbis) è possibile specificare diverse opzioni, come metodo di compressione e bit rate, nonché immettere etichette di testo per il file.

Salvataggio di un file OSQ

OSQ (Original Sound Quality) è un formato di compressione audio lossless, che può ridurre in maniera significativa le dimensioni del file audio senza influire sulla qualità audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**.
2. Specificare la posizione e il nome del file.
3. Fare clic sul campo **Formato di uscita**.
4. Nella finestra di dialogo Formato file audio, impostare il tipo su **Original Sound Quality (OSQ)** e specificare le proprietà.
5. Fare clic su **OK**.
6. Fare clic su **Salva**.

Salvataggio di una selezione come file audio

È possibile salvare una selezione nel file audio attualmente aperto come nuovo file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave eseguire un intervallo di selezione.
2. Selezionare **File > Esporta > Intervallo di tempo selezionato**.
3. Specificare un nome file, una posizione e un formato di uscita.
4. Fare clic su **Salva**.

Salvataggio del canale sinistro/destro come file audio

È possibile salvare individualmente ciascun canale in un file separato. Utilizzare questa opzione quando si è eseguita, ad esempio, la modifica di file dual-mono.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Canale sinistro** o **Canale destro**.
2. Specificare un nome file, una posizione e un formato di uscita.
3. Fare clic su **Salva**.

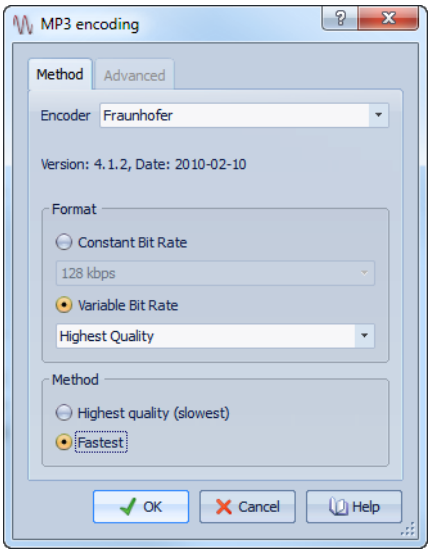
Codifica di file audio

L'audio può essere salvato in diversi formati. Il processo di conversione dell'audio in un altro formato è definito codifica. Durante il salvataggio di file audio, è possibile specificare varie opzioni di codifica per alcuni formati di file.

Finestra di dialogo codifica MP3

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MP3.

La finestra di dialogo Codifica MP3 può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **MPEG-1 Layer 3 (MP3)** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Encoder

Consente di selezionare l'encoder (**Fraunhofer** o **Lame**).

Bit rate variabile/costante

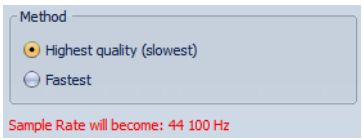
Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita. Se si sceglie **Bit rate variabile**, il rate viene modificato in base alla complessità del materiale audio.

Qualità ottima (più lenta)/Più veloce

Selezionare la qualità che si desidera ottenere. Più alta è la qualità, maggiori sono le risorse e il tempo necessari per analizzare e comprimere il segnale audio.

NOTA

Quando si seleziona **Qualità ottima (più lenta)**, viene imposta una determinata frequenza di campionamento per il file audio. In questo caso e se la frequenza di campionamento è diversa da quella di ingresso, viene visualizzato un messaggio.



Quando viene utilizzato l'encoder **Lame**, è possibile eseguire configurazioni aggiuntive nella linguetta **Avanzato**.

Consenti la codifica stereo dell'intensità

Consente di ridurre il bit rate, riorganizzando le informazioni di intensità tra i canali.

Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

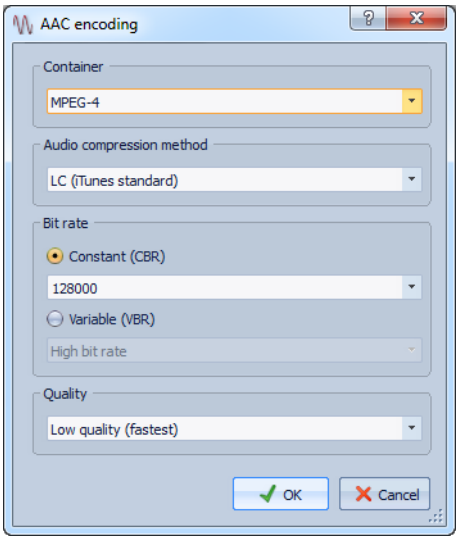
Crea frame lunghi

Consente di risparmiare spazio scrivendo un numero inferiore di intestazioni nel file (non compatibile con tutti i decoder).

La finestra di dialogo Codifica AAC

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio AAC.

La finestra di dialogo Codifica AAC può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **AAC (Advanced Audio Coding)** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Contenitore

Consente di selezionare il contenitore per il file AAC. Un contenitore è un formato file che può contenere dei dati audio compressi e dei meta-dati. Sono disponibili i seguenti contenitori:

- MPEG-4 (formato raccomandato per iTunes)
- 3GPP (progetto di partnership di terza generazione)
- ADIF (Audio Data Interchange Format)
- ADTS (Audio Data Transport Stream)
- ADTS (con CRC)
- LATM LOAS (Low Overhead Audio Stream)

Metodo di compressione audio

Consente di selezionare il metodo di compressione audio. Sono disponibili i seguenti metodi:

- LC (Low Complexity, standard iTunes)
- LC (Low Complexity, con resilienza d'errore)
- HE (High Efficiency)
- HE v2 (High Efficiency, Stereo Parametrico)
- HD 16 bit (Senza perdita di qualità)
- HD 24 bit (Senza perdita di qualità)

LC (Low Complexity) non significa bassa qualità, ma meno tentativi di compressione. Questa opzione consente di ottenere la migliore qualità audio.

HE (High Efficiency) è un'estensione dell'opzione Low Complexity AAC (AAC LC) ed è ottimizzato per applicazioni a basso bit-rate, ad esempio lo streaming audio.

HE v2 aumenta l'efficienza della compressione dei segnali stereo. I formati HE generano dei file audio estremamente compressi con un suono ad elevata qualità.

HD è un'estensione dello standard MPEG-4 e consente una compressione audio senza perdita di qualità, scalabile a compressione con perdita di qualità. Ciò significa che la decodifica può essere con o senza perdita di qualità, a seconda delle impostazioni del decodificatore. In ogni caso, la dimensione del file risultante sarà maggiore rispetto all'utilizzo di qualsiasi altro metodo di compressione.

Bit rate variabile/costante

Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita. Se si sceglie **Bit rate variabile**, il valore viene modificato nel tempo in base alla complessità del materiale audio.

Quality

Selezionare la qualità che si desidera ottenere. Più alta è la qualità, maggiori sono le risorse e il tempo necessari per analizzare e comprimere il segnale audio.

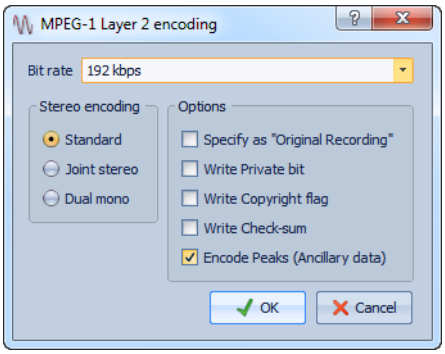
NOTA

Qualità migliore può richiedere una frequenza di campionamento particolare per il file audio.

Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

La finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2 può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **MPEG-1 Layer 2** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Bit rate

Consente di selezionare il bit rate. Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

Codifica stereo - Standard

In questo modo, l'encoder non utilizza la correlazione tra canali. Tuttavia, l'encoder potrebbe prendere spazio da un canale facile da codificare e usarlo per un canale più complicato.

Codifica stereo - Joint stereo

In questa modalità, l'encoder può utilizzare la correlazione esistente tra i due canali per aumentare il rapporto qualità/spazio.

Codifica stereo - Dual mono

In questo modo, entrambi i canali sono codificati in modo indipendente. Tale modalità è consigliata per segnali con canali indipendenti.

Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

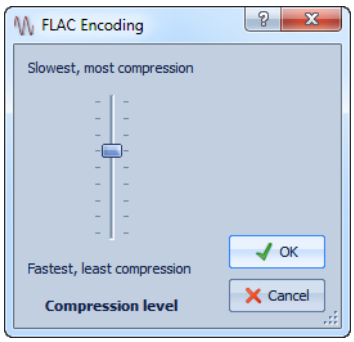
Codifica dei picchi (dati ausiliari)

È necessario attivare questa opzione per garantire la compatibilità con determinati sistemi, ad esempio DIGAS.

Finestra di dialogo Codifica FLAC

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio FLAC.

La finestra di dialogo Codifica FLAC può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **FLAC** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



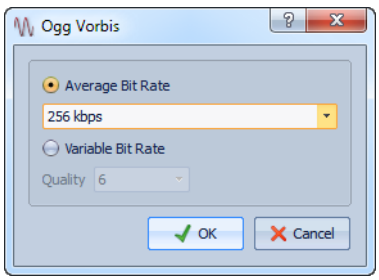
Livello della compressione

Consente di specificare il livello della compressione. Maggiore è la compressione, più lenta risulta la codifica.

Finestra di dialogo Ogg Vorbis

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Ogg Vorbis.

La finestra di dialogo Ogg Vorbis può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **Ogg Vorbis** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Bit rate medio

Se questa opzione è attivata, il bit rate medio del file resta costante durante la codifica. Poiché la dimensione del file è proporzionale al tempo, ciò facilita l'individuazione di un determinato punto, ma può determinare una minore qualità rispetto all'opzione **Bit rate variabile**.

Bit rate variabile

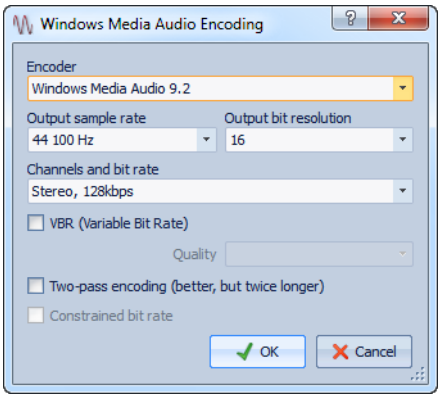
Se questa opzione è attivata, il bit rate nel file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file risultante.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Windows Media Audio (WMA). Questa finestra di dialogo è disponibile solo su sistemi Windows.

La finestra di dialogo Windows Media Audio può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **Windows Media Audio (WMA)** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Encoder

Consente di selezionare l'encoder.

Frequenza di campionamento in uscita

Consente di specificare la frequenza di campionamento in uscita del file codificato. Più alta è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file di uscita.

Risoluzione in bit in uscita

Consente di specificare la risoluzione in bit del file codificato. Questo parametro non è disponibile per tutti gli encoder.

Canali e bit rate

Gli elementi qui disponibili dipendono dal metodo di codifica selezionato e dalla frequenza di campionamento in uscita.

VBR (Bit Rate Variabile)

Se questa opzione è attivata, il bit rate del file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file di uscita.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

Codifica a due stadi (migliore, ma due volte più lenta)

Se questa opzione è attivata, viene aumentata la qualità di codifica, ma il processo risulta due volte più lento.

Bit rate forzato

Questa opzione è disponibile quando le opzioni di codifica a due fasi e VBR sono attivate. Viene utilizzata per mantenere i bit rate entro i limiti in modo tale da evitare picchi. È consigliata per alcuni supporti, come CD o DVD.

Creazione di un montaggio audio da un file audio

È possibile esportare i file audio in un montaggio audio, inclusi tutti i marker che sono stati impostati nel file audio.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera utilizzare un determinato intervallo di tempo del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Crea un montaggio audio a partire da un file attivo**.
3. Scegliere se esportare l'intero file o l'intervallo selezionato.
4. Opzionale: decidere se si desidera eseguire una delle seguenti operazioni sui marker.
   - **Importa i marker**
   - **Dividi ai marker di una regione generica**
   - **Dividi in base ai marker delle tracce CD**
5. Fare clic su **OK**.

Inserimento di file audio in un altro file audio

È possibile assemblare un file audio a partire da diversi file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire il file audio in cui si desidera inserire un altro file audio.
2. Se si desidera inserire un file audio nella posizione del cursore di modifica, selezionare **Vista > Sposta cursore a > Scatta posizione**.

   Il cursore di modifica scatta al punto di zero più vicino. È così possibile evitare le discontinuità.
3. Selezionare **File > Importa** e scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Inserisci un file audio all'inizio**
   - **Inserisci un file audio alla fine**
   - **Inserisci un file audio alla posizione del cursore**

   Quando si seleziona **Inserisci un file audio alla posizione del cursore**, il file audio viene tagliato in corrispondenza della posizione di inserimento. La parte successiva al taglio viene spostata a destra.
4. Selezionare il file audio che si desidera inserire e fare clic su **Apri**.

Modifica delle selezioni in nuovi file

È possibile modificare le selezioni in nuovi file mediante trascinamento o utilizzando il menu **Modifica**.

Modifica delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Trascinare la selezione nella barra della linguetta di WaveLab e rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Modifica delle selezioni in nuovi file mediante il menu

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Esattamente come è**.

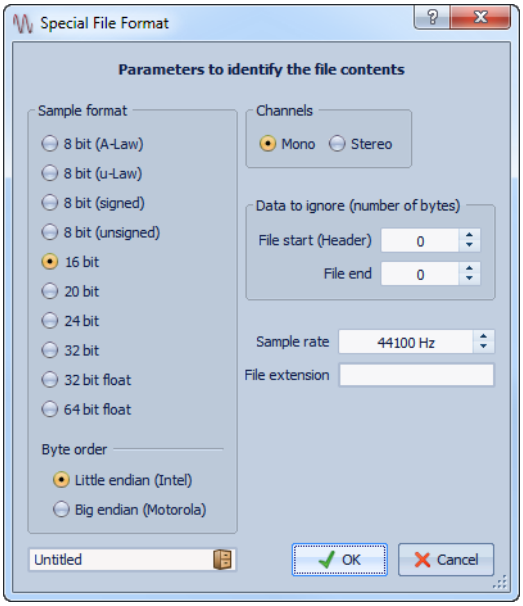
RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Finestra di dialogo Formato file speciale

Quando vengono aperti file tramite l'opzione **File audio sconosciuto**, è possibile specificare la modalità di interpretazione del formato file audio che si desidera aprire.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Importa > File audio sconosciuto**.



Formato dei campioni

Consente di specificare la rappresentazione binaria dei campioni nel file.

Ordine Byte

Consente di specificare l'ordine in cui i byte devono essere interpretati. Si applica solo a 16bit o superiore.

Canali

Consente di specificare il numero di canali audio nel file audio.

Dati da ignorare (numero di byte)

Consente di specificare il numero di byte che WaveLab deve ignorare all'inizio e alla fine del file audio.

Frequenza di campionamento

Consente di specificare la frequenza di campionamento del file audio.

Estensione file

Consente di specificare l'estensione del nome file di default per il file audio. Quando si apre il selettore dei file dopo la chiusura di questa finestra di dialogo, viene visualizzato solo il file con tale estensione.

File dual-mono

I file dual-mono sono costituiti da due file mono corrispondenti ai canali sinistro e destro di una registrazione stereo. È possibile aprire diversi file dual-mono nello stesso momento e raggrupparli automaticamente, sempre che i file dispongano di etichette canale nel nome.

È possibile aprire file dual-mono come file stereo nell'area di lavoro File Audio, nell'area di lavoro Montaggio Audio e nell'area di lavoro Processori Batch.

In **Preferenze di modifica dei file audio**, nella linguetta **File**, è possibile impostare l'ID canale per il canale sinistro e destro, nonché l'ID del canale da aggiungere ai file dual-mono durante il salvataggio dei file. È possibile definire fino a 7 descrittori di nomi, ciascuno dei quali può essere di tipo **Suffisso** o **Avanzato**.

Nella modalità **Avanzato**, l'ID del canale può essere posizionato ovunque in un nome file. A tale scopo, è necessario definire un pattern di nome. Tale pattern deve disporre di una sezione {cattura}.

La corrispondenza del nome non è sensibile a maiuscolo/minuscolo e l'estensione del file viene ignorata.

Di default, WaveLab riconosce le parti terminali del nome del file «.L/.R», «-L/-R» o «_L/_R» come canali sinistro (L) e destro (R).

Consentire l'apertura di file dual-mono

NOTA

Per evitare di aprire accidentalmente due file mono separati come un file dual-mono, è consigliato attivare solo **Consenti apertura di file dual-mono** per il periodo di tempo necessario ad aprire file dual-mono per lo scopo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio**.
2. Aprire la linguetta **File** e attivare **Consenti apertura di file dual-mono**.

3. Se si desidera aprire diversi file dual-mono nello stesso momento, definire lo schema di assegnazione dei nomi dei file dual-mono nella sezione **Identificazione dei file dual-mono**.
4. Fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio a pag. 723

Apertura di file dual-mono nell'area di lavoro File Audio

PREREQUISITI

Attivare **Consenti apertura di file dual-mono** e posizionare i file dual-mono nella stessa cartella.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Apri**.
2. Individuare la posizione del file.
3. Selezionare i file dual-mono che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.

Apertura di file dual-mono nell'area di lavoro Montaggio Audio

PREREQUISITI

Attivare **Consenti apertura di file dual-mono** e posizionare i file dual-mono nella stessa cartella.

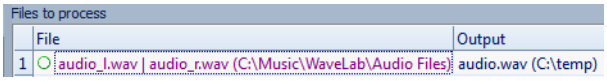
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa > Inserisci i file audio**.
2. Individuare la posizione del file.
3. Selezionare i file dual-mono che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.
4. Nella finestra di dialogo Inserisci i file audio, configurare le impostazioni.
5. Fare clic su **OK**.

Apertura di file dual-mono nell'area di lavoro Processori Batch

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, attivare **Consenti apertura di file dual-mono** e posizionare i file dual-mono nella stessa cartella.
2. Nell'area di lavoro Processori Batch, trascinare i file dual-mono dalla finestra Browser dei file nell'elenco **File da processare** o fare clic-destro sull'elenco e selezionare **Inserisci i file audio**.



I file dual-mono vengono visualizzati in viola nell'elenco.

Conversione da stereo a mono e da mono a stereo

È possibile convertire i file audio da mono a stereo e da stereo a mono. La conversione da un file mono a un file stereo produce un file audio contenente lo stesso materiale in entrambi i canali, ad esempio per l'ulteriore processamento in stereo reale.

Conversione di una selezione da stereo a mono mediante il menu

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione stereo nella finestra wave.
2. Selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per mixare i canali stereo sinistro e destro durante la conversione in stereo, selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Converti in Mono (Mix)**.
   - Per mixare il canale sinistro con l'inverso del canale destro durante la conversione in mono, selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Converti in Mono (sottrai canale destro da canale sinistro)**. Nel wave mono risultante è contenuta la differenza tra i canali. Ad esempio, in questo modo è possibile verificare che un file wave sia realmente un file stereo e non un file mono convertito in formato stereo.

RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Conversione da stereo a mono durante il salvataggio

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**.
2. Fare clic sul campo Formato di uscita.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo Formato file audio.
3. Nel menu **Canali**, selezionare una delle impostazioni mono.
   Ad esempio, selezionando Mono (Mix -3 dB), il file audio risultante viene attenuato di 3 dB. Il mixaggio di due canali in mono può produrre clipping. È possibile utilizzare queste due impostazioni per risolvere il problema.
4. Fare clic su **OK**.
5. Fare clic su **Salva**.

Conversione di una selezione da mono a stereo

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione mono nella finestra wave.
2. Selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Converti in Stereo**.

RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Inversione di canali in un file stereo

È possibile spostare l'audio dal canale sinistro a quello destro e viceversa.

- Per invertire i canali dell'intero file audio nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Inverti i canali stereo**.
- Per invertire solo un intervallo selezionato del file audio, eseguire un intervallo di selezione nella finestra wave e selezionare **Modifica > Inverti i canali stereo**.

Operazioni speciali della funzione incolla

Nel menu **Incolla speciale**, sono disponibili opzioni aggiuntive per la funzione incolla.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Incolla speciale**.

Sovrascrivi

Consente di sovrascrivere i dati nel file di destinazione invece di spostarli per liberare spazio per l'audio inserito. La quantità sovrascritta varia a seconda della selezione nel file di destinazione:

- Se non è presente alcuna selezione nel file di destinazione, viene sovrascritta una sezione con la stessa lunghezza della selezione da incollare.
- Se è presente una selezione nel file di destinazione, la selezione da incollare sostituisce tale selezione.

Aggiungi in fondo

Consente di aggiungere l'audio da incollare dopo la fine del file.

Aggiungi all'inizio

Consente di aggiungere l'audio da incollare prima dell'inizio del file.

Copie multiple

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale inserire il numero di copie che si desidera creare.

Mix

Consente di fondere due file in uno partendo dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore.

- Quando viene selezionata l'opzione **Mixa**, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di specificare il guadagno per l'audio negli appunti e nella destinazione.
- Tutti i dati negli appunti sono sempre mixati, indipendentemente dalla lunghezza della selezione.

Spostamento dell'audio

È possibile riorganizzare l'ordine dell'audio in un file mediante le funzioni di trascinamento, taglia e incolla.

Spostamento dell'audio mediante trascinamento

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Fare clic nella parte centrale della selezione.
3. Trascinare in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra wave.
4. Rilasciare il pulsante del mouse.

Spostamento dell'audio mediante taglia e incolla

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
   - Selezionare **Modifica > Taglia**.
   - Premere [Ctrl]/[Comando]-[X].
   - Trascinare la selezione nell'icona **Taglia**.
3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
   - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
   - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
4. Selezionare **Modifica > Incolla** o premere [Ctrl]/[Comando]-[V].

RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

NOTA

Per annullare totalmente uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incolla nella finestra di destinazione, quindi annullare il taglio nella finestra di origine.

Spostamento dell'audio mediante spinta

È possibile utilizzare gli strumenti Spingi verso sinistra/destra per spostare l'audio in piccoli passaggi all'interno di un file.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. A seconda se si desidera spingere la selezione verso sinistra o verso destra, selezionare uno dei seguenti strumenti:
   - Selezionare **Modifica > Strumenti > Spingi verso sinistra** o fare clic sull'icona **Spingi verso sinistra** nella toolbar.
   - Selezionare **Modifica > Strumenti > Spingi verso destra** o fare clic sull'icona **Spingi verso destra** nella toolbar.

3. Fare clic sulla selezione.

   Premendo [Shift], è possibile passare dalla spinta verso sinistra a quella verso destra e viceversa.

4. Per uscire dalla modalità dello strumento spinta, fare clic ovunque all'esterno della selezione.

RISULTATO

L'audio viene spostato di un pixel. L'esatto formato dell'operazione dipende dalla grandezza dell'ingrandimento. Ad esempio, se nella barra di stato viene visualizzato **x1:256**, la selezione viene spostata di 256 campioni. L'audio in tale posizione viene sovrascritto dalla sezione spostata.

Copia dell'audio

È possibile copiare sezioni dell'audio all'interno dello stesso file o tra vari file audio.

Gestione stereo/mono

Stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue il trascinamento tra file:

Sezione trascinata	Wave rilasciato	Azione
Stereo	Stereo	L'audio trascinato è sempre inserito in entrambi i canali.
Stereo	Mono	Viene inserito solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato dipende solo dalla posizione di rilascio verticale. L'azione è indicata dalla forma del cursore. È possibile inserire la selezione in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

Stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue l'operazione di copia e incolla dei file:

Sezione copiata	Wave incollato	Azione
Stereo	Stereo	Se il cursore wave si estende in entrambi i canali del file di destinazione, il materiale viene inserito in entrambi i canali.

Sezione copiata	Wave incollato	Azione
Stereo	Stereo	Se il cursore wave si trova solo in un canale, l'audio viene incollato unicamente in quel canale. È possibile incollare l'audio del canale sinistro in quello destro e viceversa.
Stereo	Mono	Viene incollato solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato varia in base alla presenza del cursore wave in un canale o in entrambi. È possibile incollare l'audio in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

Conflitti della frequenza di campionamento

Se si copia o sposta l'audio da una finestra a un'altra e le frequenze di campionamento dei due file non corrispondono, il suono copiato/spostato viene riprodotto a un'altezza non corretta (velocità). Il programma segnala che tale problema sta per verificarsi.

Il mixaggio delle frequenze di campionamento può essere utilizzato come effetto, ma molto spesso non è il risultato che si desidera ottenere. Vi sono due modi per aggirare il problema:

- Convertire la frequenza di campionamento del file sorgente alla stessa frequenza del file di destinazione prima dell'editing.
- Convertire la frequenza di campionamento del file di destinazione alla stessa frequenza del file sorgente prima dell'aggiunta dell'audio.

Copia dell'audio mediante la funzione di copia e incolla

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
   - Selezionare **Modifica > Copia**.
   - Premere [Ctrl]/[Comando]-[C].
   - Trascinare la selezione nell'icona **Copia**.

3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
   - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
   - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
4. Selezionare **Modifica > Incolla** o premere [Ctrl]/[Comando]-[V].

Copia dell'audio mediante trascinamento

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. Fare clic al centro della selezione e trascinarla in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra wave.
3. Rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

La selezione viene inserita nel punto indicato. L'audio che originariamente iniziava in questo punto viene spostato a destra.

Informazioni relative al file audio attivo

È possibile aprire una finestra di dialogo che mostra nome, posizione del file, dimensione, data e formato file del file audio attivo.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Speciale > Informazioni**.

Modifica delle proprietà audio

È possibile modificare la precisione di campionamento e la frequenza di campionamento dichiarata dei file audio.

La modifica di questi valori non processa in alcun modo il file audio (a differenza dell'utilizzo di **Salva con nome**). Tuttavia, vengono applicate le seguenti regole:

- Se si modifica la frequenza di campionamento, il file viene riprodotto a una nuova altezza.
- Se si modifica la risoluzione in bit, il file viene convertito nella nuova risoluzione al successivo salvataggio.

NOTA

Non è possibile annullare questa operazione. Se il salvataggio viene eseguito a una risoluzione in bit inferiore, il file viene convertito in maniera permanente.

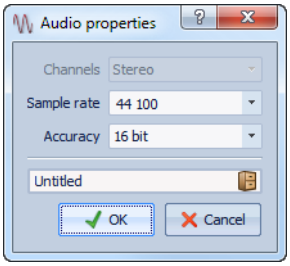
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire un file audio.
2. Selezionare **Modifica > Proprietà audio**.
3. Specificare una nuova **Frequenza di campionamento** e/o **Precisione**.
4. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Proprietà audio

In questa finestra di dialogo vengono indicate le proprietà audio del file audio attivo. Consente di modificare il numero di campioni audio per secondo (frequenza di campionamento) e la precisione dei campioni nel flusso audio (bit rate).

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Proprietà audio**.



Canali

Il numero di canali audio (mono/stereo).

Frequenza di campionamento

Il numero di campioni audio per secondo.

Precisione

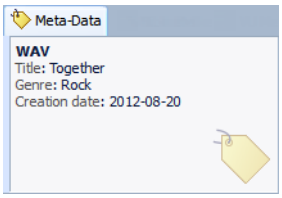
La precisione dei campioni nel flusso audio.

Meta-Dati

I meta-dati sono costituiti da attributi che descrivono i contenuti audio, ad esempio il titolo della traccia, l'autore e la data di registrazione della traccia. A seconda del formato del file audio selezionato, questi dati variano.

All'apertura di un file audio, di un montaggio audio o di un processo batch, vengono caricati i meta-dati trovati nel file. È inoltre possibile creare diversi preset meta-dati per file audio, montaggi audio e processi batch. Quando viene creato un nuovo file da un modello, tale file può ereditare i meta-dati dal preset, se disponibile.

Nella finestra Meta-dati viene visualizzata un'anteprima dei meta-dati. Per visualizzare i meta-dati completi del file e modificarli, selezionare **Modifica > Meta-dati** o fare clic sul pulsante **Modifica** nella finestra Meta-dati.



I meta-dati non possono essere salvati in tutti i formati file. A seconda del formato file di uscita, sarà possibile salvare tutti i meta-dati o solo una parte di essi nel file audio. I seguenti formati file possono contenere meta-dati:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .aac

Per MP3, sono disponibili i seguenti tipi di meta-dati:

- ID3 v1 e ID3 v2, compreso supporto immagini, e standard ReplayGain

AAC è utilizzato per i contenitori MPEG4 (compatibile con iTunes) e 3GPP.

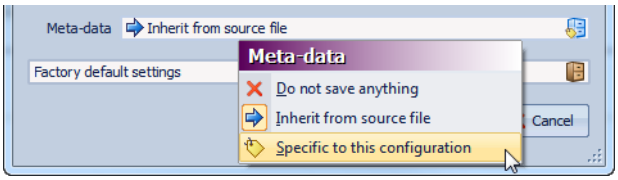
NOTA

- AAC non è compatibile con il formato ID3v2. Tuttavia, in WaveLab utilizza lo stesso editor.
- I codici dei meta-dati che sono seguiti da una «(i)» indicano i campi compatibili con iTunes. Parole e immagini sono anch'esse compatibili con iTunes.

Per WAV, sono disponibili i seguenti tipi di meta-dati:

- RIFF
- BWF versione 2 (con supporto intensità acustica EBU R-128)
- Supporto BWF per standard USID e UMID (identificatore unico della sorgente e identificatore unico del materiale)
- iXML (con supporto intensità acustica EBU R-128)
- aXML (standard BWF per allegare dati XML)
- CART (standard AES, dedicato alle esigenze di trasmissione)
- MD5 (linguetta **Extra**)
- ID3 v2, compreso supporto immagini

Durante il salvataggio o la registrazione di un file audio nella finestra di dialogo Formato file audio, è possibile specificare se non utilizzare affatto i meta-dati, ereditare i meta-dati dal file sorgente o modificare i meta-dati del file.



È possibile inserire manualmente i meta-dati o generarli automaticamente.

Possono essere generate automaticamente le seguenti opzioni:

- Identificatore unico della sorgente (BWF, linguetta **Basi**)
- UMID (BWF, linguetta **Identificatore unico del materiale (UMID)**)
- Valori di intensità acustica e di picco* (BWF, linguetta **Intensità acustica**)
- Inserimento dati BWF (iXML)
- Marker di tempo (CART)
- Checksum MD5* (Extra)
- Informazioni ReplayGain* (ID3, linguetta **ID3 v2**)
- USID (BWF, linguetta **Basi**)

(*) Queste opzioni avviano l'esecuzione di un'analisi del file durante la scrittura dello stesso, rallentando il processo di scrittura del file.

WaveLab include diversi preset di meta-dati. Sono utilizzati come esempi e possono essere personalizzati a seconda delle esigenze. È possibile caricare preset di meta-dati dal menu a tendina **Preset dei meta-dati** nella finestra di dialogo Formato file audio o dalla finestra di dialogo Meta-dati.

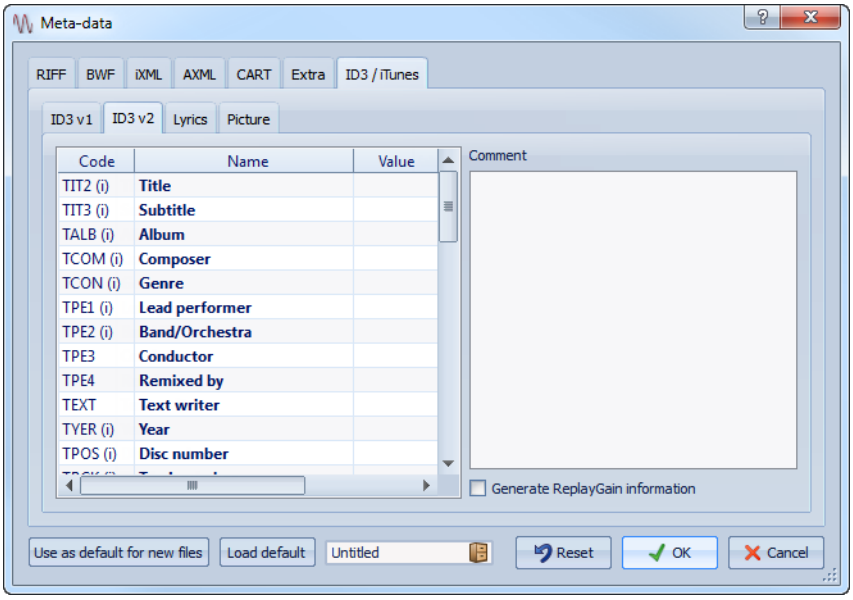
LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Formato file audio a pag. 143

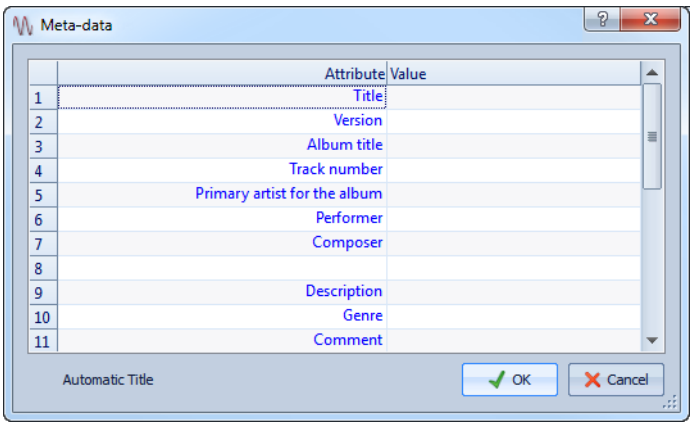
Finestra di dialogo Meta-Dati

Questa finestra di dialogo consente di definire i meta-dati da incorporare nel file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, Montaggio Audio o Processori Batch, selezionare **Modifica > Meta-dati**. A seconda dell'area lavoro, i meta-dati vengono gestiti diversamente.



Finestra di dialogo Meta-dati per un file WAV



Finestra di dialogo Meta-dati per un file WMA

All'apertura della finestra di dialogo Meta-dati nell'area di lavoro File Audio, è possibile modificare i meta-dati salvati nel file audio. Tali meta-dati vengono salvati su disco successivamente.

Quando viene visualizzata la finestra di dialogo Meta-dati nell'area di lavoro Montaggio Audio o Processori Batch, è possibile modificare i meta-dati per i file audio WAV, MP3 e AAC durante la renderizzazione del montaggio audio o durante l'esecuzione del processamento mediante il processore batch. Se si renderizza nei formati WAV, MP3 o AAC, i meta-dati verranno associati a questi file.

NOTA

I codici dei meta-dati che sono seguiti da una «(i)» indicano i campi compatibili con iTunes. Parole e immagini sono anch'esse compatibili con iTunes.

Preset dei meta-dati

Nella finestra di dialogo Meta-dati, è possibile salvare i preset dei meta-dati e applicare tali preset ad altri file. È possibile applicare i preset dei meta-dati ai file WAV, MP3 e AAC.

L'opzione **Utilizza come valore di default per i nuovi file .wav** consente di definire un set di meta-dati di default.

Quando si crea un nuovo file e non vengono aggiunti meta-dati, i meta-dati di default sono applicati al file durante il salvataggio. Ad esempio, è possibile salvare o registrare file WAV con meta-dati BWF e aggiungere automaticamente un identificatore unico del materiale.

Per modificare il preset dei meta-dati di default, selezionare **Carica i valori di default** e modificare il preset.

Informazioni su CART e marker

WaveLab legge i marker CART, se presenti, e li fonde con i marker esistenti del file.

Lo standard CART può contenere fino a 8 marker. WaveLab li salva se i relativi nomi seguono lo standard CART.

Quando l'opzione **Genera dei marker di tempo** è attivata nella linguetta **CART** della finestra di dialogo Meta-dati, i marker vengono generati se almeno un campo testo CART presenta contenuto. In caso contrario, non è previsto l'utilizzo dei dati CART.

Durante la renderizzazione di un file, l'opzione di renderizzazione **Copia marker** deve essere attivata nella finestra di dialogo Renderizza.

Informazioni su meta-dati e variabili

Le variabili semplificano la gestione dei meta-dati. È possibile utilizzare diverse opzioni di variabili per aggiungere velocemente i meta-dati a un file, senza dover immettere le stesse informazioni più volte.

È inoltre possibile aggiungere velocemente le informazioni disponibili, come date o nomi di file.

Lo scopo è quello di consentire di impostare meta-dati e variabili una sola volta, producendo però varie versioni di file in uscita dal progetto.

Esempio di utilizzo di meta-dati e variabili

Il caso è il seguente: è disponibile un montaggio audio contenente tracce CD e si desidera renderizzarle tutte in file audio singoli, includendo inoltre le informazioni sui meta-dati. Qualche CD-Text è già stato aggiunto a ogni traccia. Il CD-Text di ciascuna traccia CD è disponibile automaticamente nella finestra di dialogo Meta-dati CD e può essere utilizzato come variabile.

Quindi, si desidera aggiungere informazioni non disponibili come CD-Text, ad esempio l'anno della traccia CD e un commento, in modo che le informazioni siano presenti nei file audio renderizzati.

1) Nella finestra CD, selezionare **Funzioni > Modifica i meta-dati CD** e compilare i campi @CdTrackYear@ e @CdTrackInfo1@. Utilizzare la barra di scorrimento a destra della finestra di dialogo per selezionare le altre tracce e aggiungere queste informazioni a tutte le tracce. Chiudere la finestra di dialogo.

2) Modificare i meta-dati nella finestra di dialogo Meta-dati dell'area di lavoro Montaggio Audio. In questa finestra di dialogo Meta-dati, impostare i campi ID3 v2, mediante le variabili. Fare clic sull'icona freccia per aprire il menu a tendina relativo ai frammenti del testo e alle variabili di un campo. È inoltre possibile compilare altre porzioni di meta-dati, come BWF, RIFF o CART, oppure aggiungere un'immagine dell'album. In alternativa, è anche possibile applicare un preset di meta-dati precedentemente configurato per aggiungere meta-dati.

3) Una volta completate le informazioni, è possibile aprire la finestra di dialogo Renderizza. Nella sezione **Cosa renderizzare**, attivare **Regioni** e selezionare **Tracce** dal menu a tendina **Regioni**.

4) Aprire la finestra di dialogo Formato file e nel menu a tendina **Meta-dati** selezionare **Eredita dal file sorgente**.

5) Dopo aver configurato la finestra di dialogo, fare clic su **OK**. Fare quindi nuovamente clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo Formato file audio. Quindi, nella finestra di dialogo Renderizza, fare clic su **OK** per renderizzare i file.

Risultato: quando si aprono i file audio renderizzati e si osservano i meta-dati, è possibile notare che le variabili sono state automaticamente sostituite con i meta-dati configurati per ciascuna traccia.

In alternativa al passaggio 2, è possibile selezionare **Specifico per questa configurazione** nella finestra di dialogo Formato file audio e selezionare il preset.

LINK CORRELATI

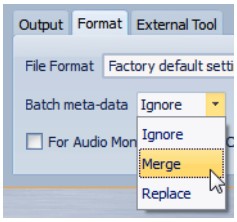
Variabili e frammenti del testo a pag. 688

Meta-dati nell'area di lavoro Processori Batch

È possibile processare in modalità batch i meta-dati. Per fare questo, è possibile impostare la finestra di dialogo Meta-dati nell'area di lavoro Processori Batch e applicare i meta-dati ai file del processo batch.

Nell'area di lavoro Processori Batch, nella linguetta **Formato**, sono disponibili le seguenti opzioni:

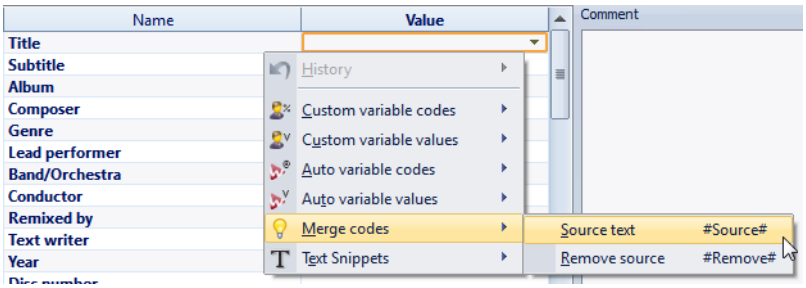
- Selezionare **Ignora** se non si desidera che i meta-dati del processore batch modifichino i meta-dati dei file nel batch.
- Selezionare **Fondi** se si desidera fondere i meta-dati del batch con i meta-dati dei file sorgente (solo file WAV).
- Selezionare **Sostituisci** se si desidera sostituire i meta-dati dei file sorgente con i meta-dati del batch.



Esempi di fusione dei meta-dati

Esempio: si dispone di 1000 file con un errore in un campo copyright dei meta-dati. Grazie a questa opzione batch, è possibile preservare i meta-dati dei file e modificare solo il campo copyright.

Tuttavia, l'opzione di fusione può essere utilizzata anche per meta-dati del processore batch complessi. È possibile processare un file audio e specificare quali meta-dati utilizzare dal file audio sorgente e quali dai meta-dati del processore batch. Per fare questo, utilizzare le opzioni **Fondi i codici** nella finestra di dialogo Meta-dati dell'area di lavoro Processori Batch.



Se si immette **#Source#** in un campo valore, il valore dei meta-dati del file audio sorgente viene utilizzato durante il processamento in modalità batch. Se si immette **#Remove#** in un campo valore, il valore corrispondente dei meta-dati del file audio sorgente viene rimosso durante il processamento in modalità batch. Per poter configurare il processo di fusione, è necessario impostare questi codici nel campo valore che si desidera fondere.

Di seguito, un esempio sulla modalità di fusione dei meta-dati durante l'utilizzo delle opzioni **#Source#** e **#Remove#**:

- Il processo batch contiene un file audio che presenta già meta-dati.
- Il processore batch è configurato.

All'avvio del processo batch, i meta-dati vengono fusi nel modo seguente:

- Se il campo valore «A» nei meta-dati file audio contiene il testo «Jazz», mentre il campo valore «A» è vuoto nei meta-dati batch, il file di uscita risultante presenta il testo «Jazz» nel campo valore «A».
- Se il campo valore «B» nei meta-dati batch contiene il testo «Modern», mentre il campo valore «B» nei meta-dati file audio è vuoto, il file di uscita risultante presenta il testo «Modern» nel campo valore «B».
- Se il campo valore «C» contiene il testo sia nel file audio sorgente che nei meta-dati batch, è necessario eseguire ulteriori operazioni di editing nella finestra di dialogo Meta-dati dell'area lavoro Processori Batch, così da specificare quali meta-dati devono essere utilizzati.

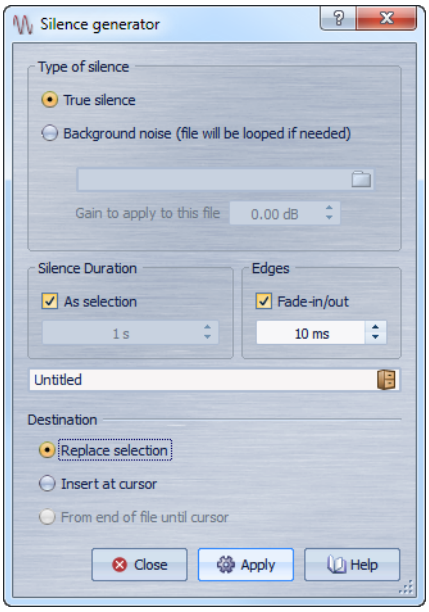
Di seguito, alcuni esempi sull'utilizzo dei codici **#Source#** e **#Remove#**:

- Nessun codice utilizzato, il file audio sorgente presenta il testo «Piano» e i meta-dati del processore batch il testo «Tromba». Risultato: «Piano» è mantenuto, in quanto i meta-dati file audio sorgente hanno la precedenza sui meta-dati processore batch.
- Il file audio sorgente presenta il testo «Piano», e i meta-dati batch il testo «#Source# Elettrico». Risultato: il file di uscita risultante presenta il testo «Piano elettrico».
- Il file audio sorgente presenta il testo «Piano» e i meta-dati batch il testo «#Remove#». Risultato: «Piano» è rimosso dal campo valore.
- Il file audio sorgente presenta il testo «Piano» e i meta-dati batch il testo «#Remove# Tromba». Risultato: «Piano» è rimosso e «Tromba» aggiunto.

Finestra di dialogo Generatore di silenzio

Questa finestra di dialogo consente di inserire silenzio o rumore di fondo in un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Silenzio (avanzato)**.



Tipo di silenzio - Silenzio vero

Selezionare questa opzione per inserire silenzio digitale.

Tipo di silenzio - Rumore di fondo (il file verrà eseguito in loop se necessario)

Consente di selezionare un file audio contenente rumore d'ambiente.

Tipo di silenzio - Guadagno da applicare a questo file

Consente di ridurre o aumentare il guadagno del rumore di fondo.

Durata del silenzio - Come selezione

Consente di utilizzare la durata della selezione audio attiva come durata della sezione silenziosa. Specificare la durata della sezione silenziosa nel campo valore seguente.

Bordi - Fade-in/out

Consente di eseguire una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della sezione silenziosa per transizioni più uniformi. Specificare la durata della dissolvenza nel campo valore seguente.

Destinazione - Sostituisci selezione

Consente di sostituire la selezione audio corrente con la sezione silenziosa.

Destinazione - Inserisci al cursore

Consente di inserire la sezione silenziosa alla posizione del cursore.

Destinazione - Dalla fine del file fino al cursore

Consente di estendere il file audio con silenzio fino alla posizione del cursore. Attivando questa opzione viene inoltre definita la durata del silenzio e ignorata l'impostazione **Durata del silenzio**.

Confronto tra silenzio vero e rumore di fondo

Le registrazioni possono sembrare innaturali quando si inserisce silenzio vero. È vero soprattutto per registrazioni vocali e field recording, in cui è spesso presente un rumore di fondo naturale. Per produrre risultati più naturali, è possibile inserire un file con rumore di fondo.

Il file specificato deve possedere le stesse proprietà (stereo/mono, frequenza di campionamento, ecc.) del file in cui viene inserito il silenzio. Il file può avere una lunghezza qualsiasi; se la regione silenziosa è più lunga del file, questo verrà riprodotto in loop.

Sostituzione di una selezione con silenzio

È possibile sostituire una sezione di un file audio con silenzio vero o rumore di fondo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. Selezionare **Modifica > Silenzio (avanzato)**.
3. Nella finestra di dialogo Generatore di silenzio, selezionare il tipo di silenzio:
   - **Silenzio vero**
   - **Rumore di fondo**. Per questa opzione è necessario selezionare un file contenente il rumore di fondo.
4. Impostare la durata del silenzio su **Come selezione** e la destinazione su **Sostituisci selezione**.
5. Fare clic su **Applica**.

Inserimento silenzio

È possibile inserire una lunghezza specifica di silenzio vero o rumore di fondo in qualsiasi posizione del file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, impostare il cursore nel punto in cui si desidera avviare il silenzio inserito.
2. Selezionare **Modifica > Silenzio (avanzato)**.

3. In **Generatore di silenzio**, selezionare il tipo di silenzio:
   - **Silenzio vero**
   - **Rumore di fondo**. Per questa opzione è necessario selezionare un file contenente il rumore di fondo.
4. Disattivare **Come selezione** e specificare la lunghezza.
5. Impostare la destinazione su **Inserisci al cursore**.
6. Fare clic su **Applica**.

Mute rapido di una selezione

La funzione **Mute rapido** sostituisce la selezione con silenzio vero, senza necessità di scrivere alcun campione nel supporto.

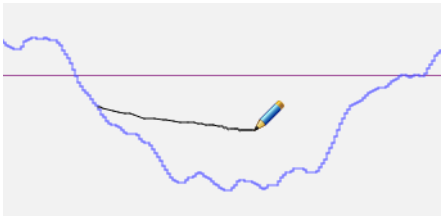
PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione e scegliere **Modifica > Mute rapido**.

Restauro delle forme d'onda con lo strumento penna

Lo strumento penna consente di ridisegnare la forma d'onda direttamente nella finestra wave. Può essere utilizzato per riparare rapidamente gli errori della forma d'onda.

Lo strumento penna può essere utilizzato se la risoluzione dell'ingrandimento è impostata su 1:8 (un pixel sullo schermo equivale a 8 campioni) o superiore.



- Per ridisegnare la forma d'onda, selezionare lo strumento Penna, fare clic nella forma d'onda e disegnare la nuova forma d'onda.
- Per ridisegnare la forma d'onda di entrambi i canali nello stesso momento, premere [Shift] durante il processo di disegno.

Analisi audio

WaveLab offre una serie completa di strumenti per l'analisi dell'audio e il rilevamento di qualsiasi errore.

Ad esempio, è possibile utilizzare una suite di indicatori audio o l'opzione di Analisi delle frequenze in 3D. Sono disponibili numerosi strumenti per supportare la rilevazione di errori o anomalie in qualsiasi campione audio.

È possibile confrontare due file audio con lo strumento Comparatore dei file audio e visualizzare l'audio in una vista Intensità acustica o Spettro.

Individuazione e correzione degli errori

È possibile individuare artefatti digitali e click indesiderati in un file audio. È possibile utilizzare diversi metodi di individuazione e restauro per rilevare, contrassegnare e assegnare un nome, saltare a, riprodurre e rimuovere errori audio individuali.

È inoltre possibile ripristinare porzioni danneggiate di un file audio mediante la funzione di sostituzione forma d'onda. La finestra Correzione errori nell'area di lavoro File Audio consente di accedere agli strumenti di individuazione e correzione degli errori.

NOTA

In quanto gli errori possono avere più origini ed effetti, sono necessari vari algoritmi per includere questi casi. Fare pratica con le impostazioni per individuare i parametri migliori per l'individuazione degli errori nei file.

Selezione di un metodo di individuazione e correzione degli errori

Prima di eseguire la ricerca di errori nel file audio, impostare i metodi di individuazione e correzione degli errori. Provare diverse impostazioni.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, visualizzare la finestra Correzione errori.
2. Nella finestra Correzione errori, selezionare la linguetta **Individuazione**.

3. Selezionare un metodo di individuazione degli errori dal menu **Metodo utilizzato per l'individuazione degli errori** e impostare i parametri.

   A seconda del metodo selezionato, sono disponibili diversi parametri di individuazione.

4. Aprire la linguetta **Correzione**.
5. Selezionare un metodo di correzione degli errori dal menu **Metodo di default per la correzione degli errori**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Dopo aver selezionato i metodi di individuazione e correzione degli errori, è possibile continuare a rilevare e correggere gli errori nel file audio attivo.

Strategie per individuare e correggere gli errori

Sono disponibili diverse strategie per individuare e correggere gli errori. A seconda dell'errore, alcuni metodi di individuazione e correzione sono migliori di altri.

Impostare i metodi di individuazione e correzione degli errori prima di utilizzare queste strategie.

- Per correggere un errore, selezionare un intervallo nella porzione audio che contiene l'errore, quindi nella finestra Correzione errore selezionare **Correggi** o **Marker per la correzione ulteriore**.
- Per individuare automaticamente l'errore successivo, nella finestra Correzione errore selezionare **Rileva errore successivo**, quindi **Correggi** o **Marker per la correzione ulteriore**.
- Per rilevare tutti gli errori nell'intervallo selezionato, scegliere **Rileva tutti gli errori**. È quindi possibile individuare tutti gli errori rilevati e correggerli individualmente, o selezionare **Correggi tutti gli errori contrassegnati**.

Correzione di singoli errori

È possibile rilevare e correggere singoli errori mediante diversi metodi di individuazione e impostazioni del parametro per ciascun errore. Si tratta di uno strumento utile quando è difficile correggere gli errori.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire il file audio in cui si desidera correggere gli errori.
2. Aprire la finestra Correzione errori.
3. Nella finestra Correzione errori, selezionare la linguetta **Individuazione**.
4. Selezionare un metodo di individuazione degli errori dal menu **Metodo utilizzato per l'individuazione degli errori** e impostare i parametri.

   A seconda del metodo selezionato, sono disponibili diversi parametri di individuazione.

5. Fare clic su **Rileva errore successivo**.
   WaveLab analizza il file audio dall'inizio e si interrompe appena rileva un errore.

RISULTATO

Nella sezione relativa all'individuazione e alla correzione sono disponibili ora diverse opzioni che indicano come procedere. Ad esempio, è possibile correggere l'errore, rilevare l'errore successivo o contrassegnare l'errore per un restauro successivo. Alcune delle opzioni risultano disponibili solo dopo che è stata selezionata un'altra opzione.

LINK CORRELATI

Finestra Correzione errori a pag. 180

Individuazione e correzione automatica degli errori

Utilizzare WaveLab per rimuovere automaticamente tutti gli errori di rumore click rilevati.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, visualizzare la finestra Correzione errori.
2. Nella finestra Correzione errori, fare clic su **Rileva tutti gli errori**.
   WaveLab esegue la ricerca nel file completo e inserisce una coppia di marker per ciascun errore individuato.
3. Nella linguetta **Correzione**, selezionare un metodo di correzione dal menu **Metodo di default per la correzione degli errori**.
   Una descrizione delle operazioni eseguite dal metodo selezionato viene visualizzata sotto al menu **Metodo di default per la correzione degli errori**.
4. Fare clic su **Correggi tutti gli errori contrassegnati**.

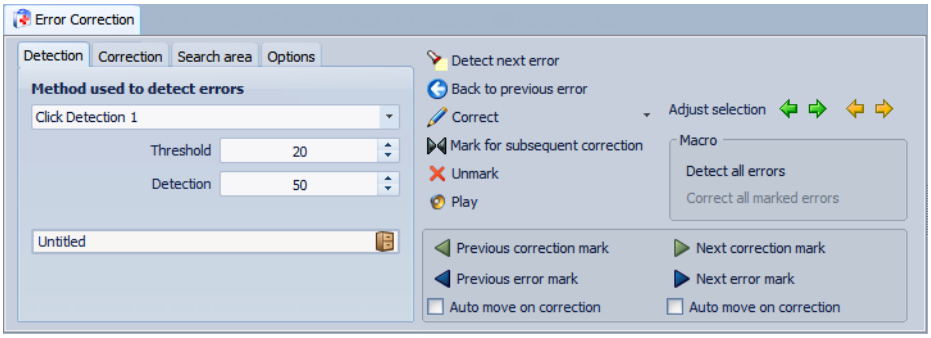
RISULTATO

WaveLab corregge automaticamente tutti gli errori rilevati.

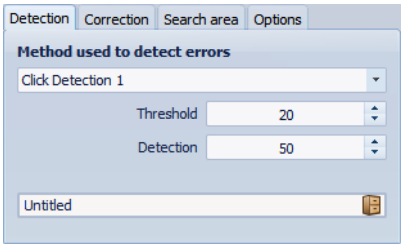
Finestra Correzione errori

Tramite questa finestra è possibile eseguire l'accesso agli strumenti di correzione e individuazione degli errori.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Correzione errori**.



Linguetta Individuazione



In questa linguetta, è possibile specificare la modalità di individuazione degli errori.

Metodo utilizzato per l'individuazione degli errori

Consente di selezionare il metodo di individuazione degli errori. A seconda del metodo selezionato, sono disponibili diversi parametri di individuazione.

Soglia

Consente di specificare il valore di soglia per l'individuazione degli errori. Valori più bassi consentono l'individuazione di click più leggeri.

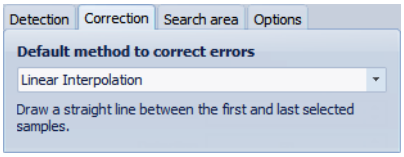
Sensibilità di rilevazione

Consente di specificare il limite inferiore dell'intervallo di frequenza analizzato.

Granularità

Consente di specificare se individuare lunghezze di errore maggiori o minori.

Linguetta Correzione



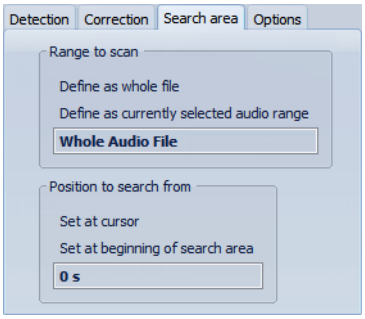
In questa linguetta, è possibile specificare la modalità di correzione degli errori.

Metodo di default per la correzione degli errori

Consente di selezionare il metodo di correzione degli errori. Sono disponibili i seguenti metodi:

- **Interpolazione lineare** consente di disegnare una linea retta fra il primo e l'ultimo campione selezionato.
- **Ottimale per piccoli click - 1 ms** è adatto a click inferiori a 1 ms.
- **Ottimale per click comuni - 3 ms** è adatto a click inferiori a 3 ms.
- **Sostituzione forma d'onda - 4 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale in entrambe le direzioni fino a 4 secondi.
- **Sostituzione forma d'onda - 500 ms** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale in entrambe le direzioni fino a 500 ms.
- **Sostituzione forma d'onda - sinistra 6 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale a sinistra fino a 6 secondi.
- **Sostituzione forma d'onda - destra 6 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale a destra fino a 6 secondi.

Linguetta Area di ricerca



In questa linguetta, è possibile specificare l'intervallo audio in cui si desidera cercare errori.

Intervallo da scansionare - Definisci come file intero

Consente di cercare errori nell'intero file audio.

Intervallo da scansionare - Definisci come intervallo di selezione corrente

Consente di cercare errori nell'intervallo selezionato. Una volta definita, è possibile modificare la selezione audio senza alterare questa area di ricerca.

Intervallo da scansionare - Intero File Audio

Consente di visualizzare l'area di scansione attiva.

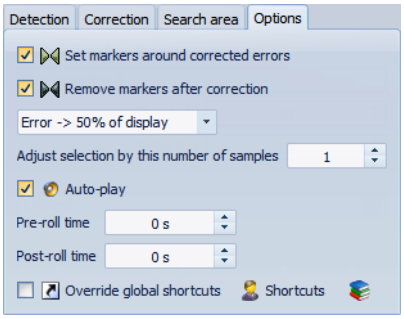
Posizione da cui partire per la ricerca - Imposta al cursore

Consente di impostare l'avvio della ricerca nella posizione del cursore di modifica.

Posizione da cui partire per la ricerca - Imposta all'inizio dell'area di ricerca

Consente di impostare l'avvio della ricerca dall'inizio dell'area di ricerca definita.

Linguetta Opzioni



In questa linguetta è indicato un intervallo di preferenze per la riproduzione, la visualizzazione e il posizionamento di marker per gli errori rilevati.

Posiziona i marker intorno agli errori corretti

Consente di creare marker di correzione intorno alla sezione audio ogni volta che un errore viene corretto. Tale area può essere maggiore rispetto all'area d'errore contrassegnata quando il correttore esegue dissolvenze incrociate.

Rimuovi i marker dopo la correzione

Consente di rimuovere il marker di errore ogni volta che un errore viene corretto.

Livello di ingrandimento

Consente di specificare il livello di ingrandimento durante la visualizzazione di un errore.

Regola la selezione del seguente numero di campioni

Consente di definire in base a quanti campioni vengono spostati i bordi della selezione quando si utilizzano i pulsanti **Regola la selezione** per regolare l'area di errore.

Riproduci automaticamente

Consente di riprodurre automaticamente l'area di errore che è stata rilevata o corretta.

Tempo di pre-roll

Consente di specificare il tempo di pre-roll per riprodurre una parte di audio prima dell'avvio della sezione di errore.

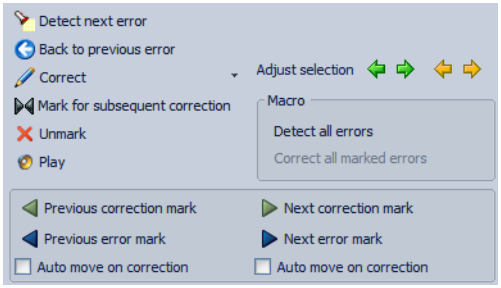
Tempo di post-roll

Consente di specificare il tempo di post-roll per riprodurre una parte di audio dopo il termine della sezione di errore.

Sovrascrivi scorciatoie globali

Consente di assegnare la priorità alle scorciatoie di correzione dell'errore se usate ovunque in WaveLab. Utilizzare questa opzione quando si lavora principalmente con questo strumento. Tuttavia, si consiglia di disattivare questa opzione quando è stata completata la correzione dell'errore.

Sezione di individuazione e correzione



In questa sezione, è possibile scorrere la regione di ricerca definita individuando a turno tutti gli errori. È possibile scegliere di correggere un errore o di contrassegnarlo per correggerlo in un secondo momento. Sono disponibili controlli per passare da un marker di errore all'altro e per eseguire specifiche regolazioni della selezione. È possibile inoltre individuare e correggere automaticamente tutti gli errori contrassegnati nella regione di ricerca.

Rileva errore successivo

Consente di avviare la ricerca dell'errore successivo, partendo da una posizione specificata, oppure dalla fine dell'ultimo errore individuato.

Ritorna all'errore precedente

Consente di tornare all'ultimo errore individuato.

Correggi

Consente di ripristinare la selezione audio con il metodo di correzione di default. È possibile utilizzare il menu a tendina per correggere l'audio con uno qualsiasi degli altri metodi.

Marker per la correzione ulteriore

Consente di assegnare una coppia di marker di errori alla selezione audio, senza eseguire alcuna correzione.

Rimuovi marker

Consente di eliminare i marker degli errori posti intorno alla selezione audio.

Riproduci

Consente di avviare la riproduzione della selezione audio corrente, tenendo in considerazione le impostazioni di pre-roll e post-roll.

Regola la selezione

Le frecce verdi consentono di spostare il bordo sinistro della selezione verso sinistra o verso destra. Le frecce arancioni consentono di spostare il bordo destro della selezione verso sinistra o verso destra. In questo modo è possibile regolare una selezione audio suggerita dalla funzione di individuazione.

Macro - Rileva tutti gli errori

Consente di eseguire una ricerca all'interno dell'intervallo specificato, dall'inizio alla fine, e di creare coppie di marker di errore per ciascun errore individuato.

Macro - Correggi tutti gli errori contrassegnati

Nell'intervallo specificato, consente di ripristinare l'audio localizzato entro ciascuna coppia di marker di errore.

Marker di correzione precedente/successivo

Consente di passare alla coppia precedente/successiva di marker di correzione.

Marker d'errore precedente/successivo

Consente di passare alla coppia precedente/successiva di marker d'errore.

Spostamento automatico dopo la correzione

Consente di passare automaticamente all'errore contrassegnato precedente/successivo quando si fa clic su **Correggi**.

Analisi globale

In WaveLab è possibile eseguire analisi avanzate sull'audio per identificare aree con proprietà specificate. In questo modo, è possibile individuare aree problematiche come discontinuità o campioni contenenti clipping. È inoltre possibile verificare informazioni generali, come l'altezza di un suono.

Quando si analizza una sezione di un file audio, WaveLab esegue la scansione della sezione o del file audio ed estrae le informazioni visualizzate nella finestra di dialogo. WaveLab contrassegna inoltre le sezioni del file che presentano caratteristiche specifiche, ad esempio, sezioni molto potenti o quasi silenziose. È quindi possibile navigare tra i vari punti, impostare marker o eseguire l'ingrandimento dei marker. Nella maggior parte delle linguette, sono presenti impostazioni che determinano esattamente la modalità di esecuzione dell'analisi. Ciascuna linguetta si riferisce a una particolare area di analisi.

È possibile eseguire l'analisi globale nella finestra di dialogo Analisi globale. In questa finestra di dialogo sono disponibili le seguenti linguette che forniscono diversi tipi di analisi:

- La linguetta **Picchi** consente di individuare campioni individuali con valori molto elevati.
- La linguetta **Intensità acustica** consente di trovare sezioni con intensità elevata.

- La linguetta **Altezza** consente di trovare l'altezza esatta di un suono o di una sezione.
- La linguetta **Extra** fornisce informazioni su DC offset e risoluzione in bit significativa.
- La linguetta **Errori** consente di individuare le discontinuità e le sezioni in cui è stato inserito il clipping dell'audio.

La maggior parte dei tipi di analisi fornisce un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti «hot point».

Apertura della finestra di dialogo Analisi globale

La finestra di dialogo Analisi globale fornisce diverse opzioni di analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare un intervallo nel file audio che si desidera processare.

   Se si desidera analizzare l'intero file, premere [Ctrl]/[Comando]-A. Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, viene automaticamente processato l'intero file, sempre che non sia stata eseguita alcuna selezione.
2. Selezionare **Analisi > Analisi globale**.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio a pag. 723

Scelta del tipo di analisi

È possibile eseguire diversi tipi di analisi. Ognuno di essi prevede una certa durata, quindi è necessario assicurarsi che nell'analisi siano inclusi solo i tipi necessari.

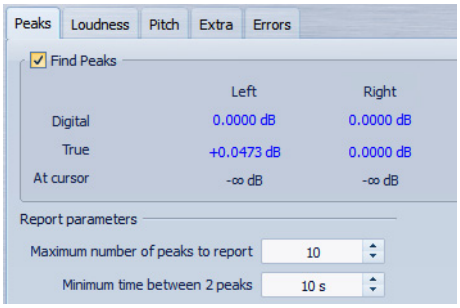
Selezionare i tipi di analisi attivandoli nelle linguette corrispondenti.

- Per includere l'analisi Picchi, attivare **Trova picchi**.
- Per includere l'analisi Intensità acustica, attivare **Analizza l'intensità acustica**.
- Per includere l'analisi Altezza, attivare **Individua l'altezza media**.
- Per includere l'analisi Extra, attivare **Individua DC Offset**.
- Per includere l'analisi Errori, attivare **Trova le discontinuità potenziali** e **Trova i campioni contenenti clipping**.

Analisi globale - linguetta Picchi

Tale linguetta viene utilizzata per individuare valori di picco reali e digitali, ovvero singoli campioni con valori molto elevati.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta **Picchi**.



Trova picchi

Consente di attivare l'analisi dei picchi.

Digitale/Reale

Consente di visualizzare il picco maggiore nella sezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di picchi individuati nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo. È possibile utilizzare gli hot point per spostare il cursore tra i picchi.

Al cursore

Consente di visualizzare il livello alla posizione del cursore file audio corrente al momento dell'analisi.

Numero massimo di picchi da segnalare

Consente di limitare il numero di picchi segnalati. Ad esempio, con il valore `1` verrà segnalato solamente il picco più elevato.

Tempo minimo tra 2 picchi

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a `1 s`, si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Risultati dell'analisi

Nei campi **Trova picchi** vengono visualizzati il picco più elevato all'interno della sezione analizzata e il livello del campione alla posizione del cursore wave al momento dell'analisi.

Analisi globale - linguetta Intensità acustica

Questa linguetta viene utilizzata per trovare sezioni che l'utente percepisce con volume maggiore o minore. Per trovare sezioni con volume significativo, è necessario osservare una sezione audio di una certa lunghezza.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta **Intensità acustica**.

Le seguenti opzioni sono disponibili per entrambe le linguette **Intensità acustica grezza** ed **EBU R-128**:

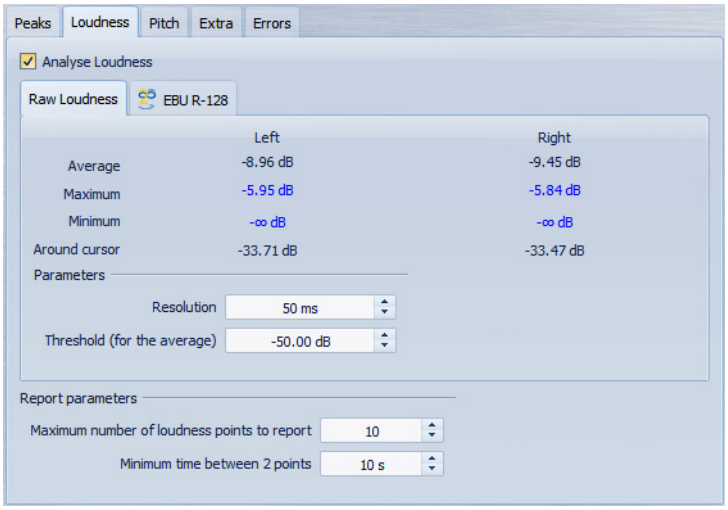
Numero massimo di punti di intensità acustica da riportare

Consente di limitare il numero di hot point riportati. Vengono riportati solo i punti maggiori. Ad esempio, impostando un valore pari a `1`, verrà riportata solamente la sezione a volume più elevato o una delle sezioni con lo stesso valore più alto.

Tempo minimo fra 2 punti

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a `1 s`, si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Intensità acustica grezza



Analizza l'intensità acustica

Consente di attivare l'analisi del volume RMS.

Media

Consente di visualizzare l'intensità acustica globale della selezione analizzata.

Massimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con volume più alto nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni con volume alto individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

Minimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con volume più basso nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni a volume basso individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

Intorno al cursore

Consente di visualizzare l'intensità acustica alla posizione del cursore del file audio al momento dell'analisi.

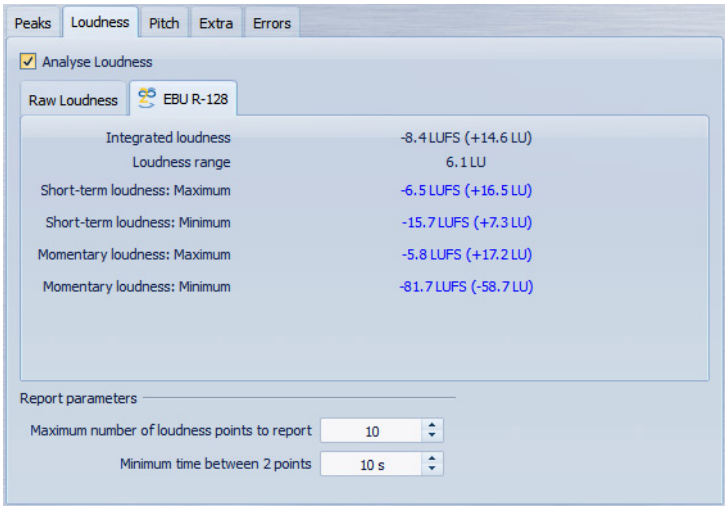
Risoluzione

La lunghezza dell'audio da misurare e di cui trovare la media. Se tale valore viene ridotto, verranno rilevati brevi passaggi di audio forte/debole. Se viene aumentato, il suono dovrà essere forte/debole per un periodo maggiore per poter diventare un hot point.

Soglia (per la media)

Consente di garantire che il valore medio sia calcolato correttamente per registrazioni con pause. Il valore qui impostato determina una soglia sotto la quale tutto l'audio individuato viene considerato silenzio e quindi escluso dal calcolo del valore medio.

EBU R-128



Volume integrato

Consente di visualizzare l'intensità acustica integrata della selezione analizzata, conosciuta anche come Programme Loudness, in conformità alle specifiche EBU R-128. Viene qui indicato il volume dell'audio in media.

Intervallo di volume

Consente di visualizzare l'intervallo dell'intensità acustica in conformità alle specifiche EBU R-128. È basato su una distribuzione statistica dell'intensità acustica all'interno di un programma, escludendo in tal modo gli estremi.

Intensità acustica a breve termine: Massima

Consente di visualizzare il livello della sezione di 3 secondi con intensità acustica più alta nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni di intensità elevata individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

Intensità acustica a breve termine: Minima

Consente di visualizzare il livello della sezione di 3 secondi con volume più basso nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni di intensità ridotta individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

Intensità acustica momentanea: Massima

Consente di visualizzare il livello della sezione molto breve con intensità acustica più alta (400 millisecondi) nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni di intensità elevata individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

Intensità acustica momentanea: Minima

Consente di visualizzare il livello della sezione molto breve con intensità acustica più bassa (400 millisecondi) nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni di intensità ridotta individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

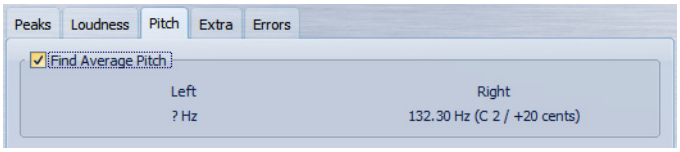
LINK CORRELATI

Standard dell'intensità acustica EBU R-128 a pag. 45

Analisi globale - linguetta Altezza

Tramite questa linguetta è possibile individuare l'altezza media di una sezione audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta **Altezza**.



È possibile utilizzare questa linguetta per ottenere le informazioni relative al pitch shifting (trasposizione dell'altezza), ad esempio per regolare un suono con un altro. La visualizzazione mostra l'altezza per ciascun canale, in Hertz (Hz) e come semitoni e centesimi (centesimi di un semitono). Poiché viene visualizzato il valore globale dell'intera sezione analizzata, i controlli hot point nella sezione inferiore della finestra di dialogo non sono utilizzati in questa linguetta.

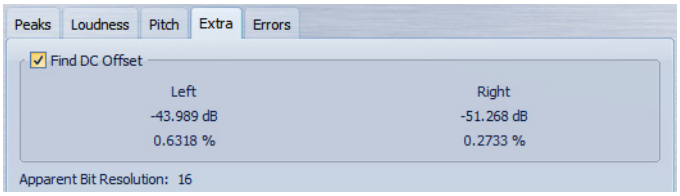
Linee guida di utilizzo per la linguetta Altezza:

- Il risultato corrisponde a un valore medio per l'intera selezione.
- Il metodo funziona solo con materiale monofonico, non su accordi o armonie.
- L'algoritmo presuppone che la sezione analizzata disponga di un'altezza sufficientemente stabile.
- Il materiale deve essere relativamente ben isolato da altri suoni.
- È preferibile analizzare la porzione di sustain di un suono piuttosto che l'attacco. L'altezza non è solitamente stabile nel corso dell'attacco.
- Alcuni suoni sintetici possono avere un fondamentale (primo armonico) debole, disturbando così l'algoritmo.

Analisi globale - linguetta Extra

In tale linguetta viene visualizzato il DC offset della sezione analizzata e la **Risoluzione in bit apparente**.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** e selezionare la linguetta **Extra**.



L'opzione **Risoluzione in bit apparente** tenta di rilevare la risoluzione corrente nell'audio. Si tratta di un'opzione utile se, ad esempio, si desidera verificare se un file a 24 bit utilizza realmente 24 bit o era stato registrato con risoluzione a 16 bit e quindi aumentato a 24 bit.

NOTA

Per risultati più accurati sulla risoluzione in bit, utilizzare il bit-meter.

LINK CORRELATI

Bit-Meter a pag. 468

Individuazione degli errori

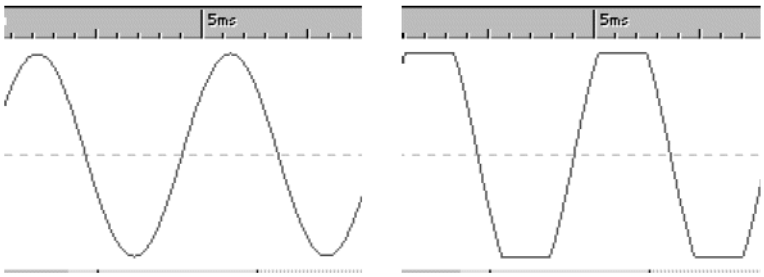
È possibile individuare errori, come discontinuità e sezioni in cui è stato eseguito il clipping dell'audio. Per un'individuazione più avanzata degli errori, utilizzare la finestra Correzione errori.

Discontinuità

- Costituiscono dei malfunzionamenti nell'audio. Le discontinuità possono essere prodotte in seguito a trasferimenti digitali problematici, editing poco accurato, ecc. Possono essere riconosciute nell'audio come «click» o «pop».

Clipping

- Un sistema digitale ha un numero finito di livelli che possono essere rappresentati correttamente. Quando i livelli sonori registrati sono troppo elevati o il sistema non è in grado di gestire livelli generati da processamenti digitali, viene rilevato un forte clipping che può essere udito come una distorsione importante.



Forma d'onda seno prima e dopo il clipping.

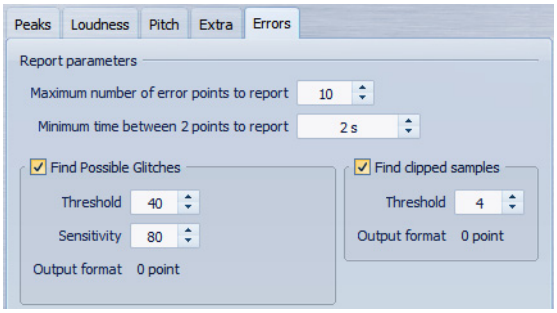
Risultato dell'analisi

Viene qui indicato il numero di istanze di clipping e di discontinuità trovate.

Analisi globale - linguetta Errori

Tale linguetta consente di trovare discontinuità e sezioni in cui è stato inserito il clipping dell'audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** quindi selezionare la linguetta **Errori**.



Numero massimo di punti di errore da riportare

Consente di limitare il numero di hot point segnalati.

Tempo minimo fra 2 punti

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a `1 s`, si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Trova le discontinuità potenziali

Consente di attivare l'analisi delle discontinuità.

Trova le discontinuità potenziali - Soglia

Consente di impostare il valore in base al quale una modifica nel livello è considerata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.

Trova le discontinuità potenziali - Sensibilità

Si tratta di un valore di lunghezza che rappresenta il tempo per il quale la forma d'onda deve superare la soglia perché venga rilevata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.

Trova le discontinuità potenziali - Formato di uscita

Consente di visualizzare il numero di eventi di clipping rilevati dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

NOTA

Assicurarsi che i punti rilevati dall'algoritmo siano discontinuità reali. Eseguire l'ingrandimento e la riproduzione per verificare se i punti rilevati indicano realmente un problema.

Trova i campioni contenenti clipping

Consente di attivare l'analisi dei clipping.

Trova i campioni contenenti clipping - Soglia

Consente di verificare la presenza di un determinato numero di campioni consecutivi di valore massimo, per determinare se si è verificato il clipping. L'impostazione Soglia determina il numero esatto di campioni consecutivi che devono essere presenti affinché il programma riporti un clipping.

Trova i campioni contenenti clipping - Formato di uscita

Consente di visualizzare il numero di eventi di clipping rilevati dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

Esecuzione di un'analisi globale

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta che si desidera includere nell'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Analisi globale, impostare i parametri.

   Nella maggior parte delle linguette, sono presenti impostazioni che determinano la modalità di esecuzione dell'analisi.

2. Se viene selezionata la linguetta **Picchi** o **Intensità acustica**, spostare il cursore sulla posizione che si desidera analizzare.

   Nelle linguette Picchi e Intensità acustica sono indicati valori specifici per la posizione del cursore.

3. Fare clic su **Analizza**.

Risultati dell'analisi globale

A seconda del tipo di analisi, vengono restituiti uno o più valori per l'audio analizzato.

Per le analisi Altezza ed Extra, viene restituito un solo valore. La maggior parte dei tipi di analisi fornisce un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti «hot point».

Verifica dei risultati dell'analisi globale

I risultati dell'analisi globale sono contrassegnati con punti hot point. È possibile passare da un punto all'altro per visualizzare i risultati dell'analisi.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Analisi globale, fare clic sulla linguetta che rappresenta i valori che si desidera verificare.
2. Verificare la visualizzazione dei valori massimi/minimi nell'intera sezione analizzata.
3. Decidere quali di questi valori si desidera visualizzare in dettaglio.
4. Fare clic sul pulsante in cui è attualmente visualizzato tale valore.
5. Verificare il valore **Numero di hot point** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

   Il valore consente di visualizzare il numero di posizioni rilevate dall'analisi.

6. Utilizzare la barra di scorrimento sotto al valore **Numero di hot point** per visualizzare le posizioni trovate.

   Il cursore di modifica mostra la posizione nella finestra wave.

7. Per visualizzare un'altra proprietà, fare clic sulla linguetta corrispondente, quindi sul pulsante del valore.

   NOTA

   Il risultato dell'analisi viene salvato fino alla chiusura della finestra di dialogo o all'ulteriore selezione di **Analizza**.

Creazione di marker in corrispondenza degli hot point

La creazione dei marker in corrispondenza degli hot point consente di semplificare la visualizzazione dei risultati dell'analisi globale.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Analisi globale, selezionare il tipo di analisi per il quale si desidera creare marker a livello degli hot point.
   È possibile aggiungere i marker per un solo canale alla volta.
2. Fare clic sul pulsante **Crea dei marker presso gli hot point**.
   Marker temporanei vengono aggiunti a tutti gli hot point.

RISULTATO

I marker sono definiti utilizzando il seguente principio: «Numero hot point (canale)». Ad esempio, un marker presso il terzo hot point nel canale a sinistra verrà etichettato «3 (L)».

Focalizzazione sugli hot point

Dopo un'analisi globale, è possibile focalizzare la visualizzazione su un determinato hot point.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare la barra di scorrimento **Numero di hot point** per spostare l'indicatore di posizione nella posizione in cui ci si trova.
2. Fare clic sul pulsante **Focus**.
   La finestra wave esegue l'ingrandimento nel punto selezionato. La finestra di dialogo Analisi globale viene ridotta nella parte inferiore.
3. Per annullare l'ingrandimento e tornare alla visualizzazione a tutto schermo della finestra di dialogo Analisi globale, fare nuovamente clic sul pulsante **Focus**.

Comparatore dei file audio

È possibile confrontare i file audio per trovare le differenze.

Utilizzare il Comparatore dei file audio per:

- Visualizzare e ascoltare l'effetto derivato dall'utilizzo di un equalizzatore.
- Verificare il rumore aggiunto da un processore.
- Verificare gli effetti della compressione dati.
- Confrontare due versioni di una registrazione apparentemente simile per verificare se si tratta effettivamente della stessa.

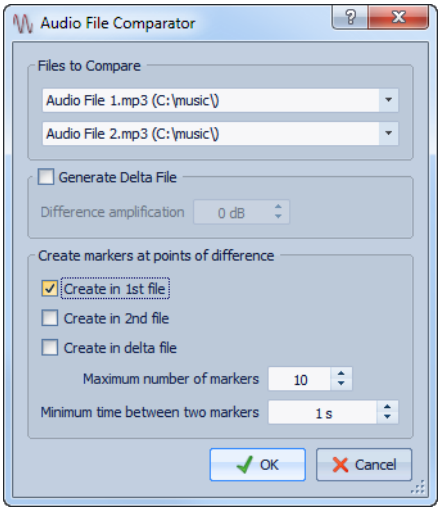
È possibile creare un file audio delta che contiene solo le differenze tra i due file audio confrontati. Per visualizzare e udire facilmente piccole differenze, è possibile amplificarle.

I marker possono essere aggiunti automaticamente nelle posizioni del file audio in cui vengono riscontrate le differenze.

Finestra di dialogo Comparatore dei file audio

In questa finestra di dialogo, è possibile confrontare i due file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Comparatore dei file**.



File da confrontare

Se vengono aperti più di due file audio nell'area di lavoro File Audio, selezionare i due file che si desidera confrontare.

Genera File Delta

Un file delta contiene solo le differenze tra i due file confrontati.

Amplificazione della differenza

Consente di amplificare le differenze nel file delta per semplificarne la visualizzazione e l'ascolto.

Crea dei marker ai punti di differenza

Consente di creare dei marker nei punti in cui sono rilevate differenze.

Numero massimo di marker

Consente di impostare il numero massimo di marker da inserire.

Tempo minimo tra due marker

Consente di determinare la densità dei marker delle differenze generati.

Comparazione dei file audio

Il Comparatore dei file consente di visualizzare le differenze tra due file.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, aprire i file audio che si desidera confrontare.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Analisi > Comparatore dei file**.
2. Se più di due file audio risultano aperti, selezionare i due file che si desidera confrontare.
3. Opzionale: attivare **Genera File Delta**.

   In questo modo viene creato un nuovo file audio che contiene solo le differenze tra i file audio confrontati.
4. Opzionale: configurare le impostazioni per la creazione dei marker.

   In questo modo vengono creati marker nei punti di differenza per semplificare l'individuazione delle differenze.
5. Fare clic su **OK**.

Analisi delle frequenze in 3D

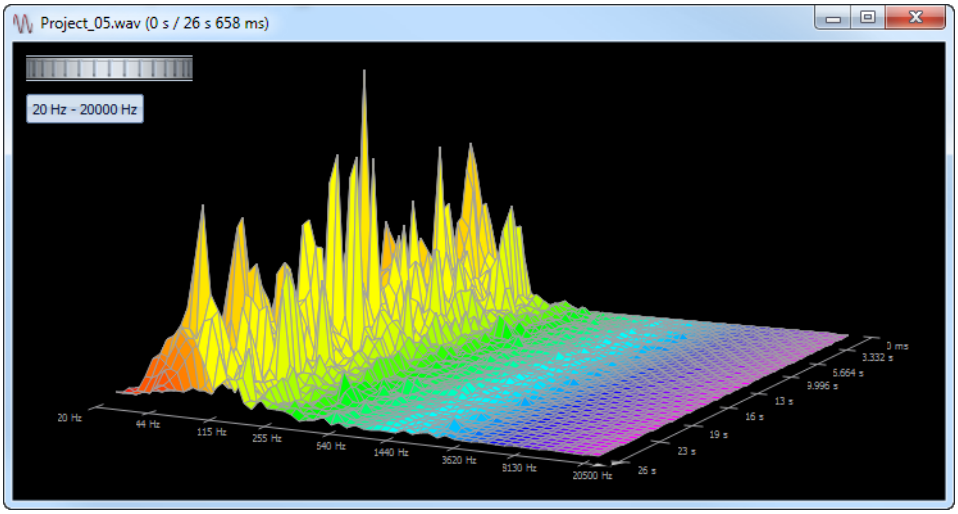
Mediante la funzione Analisi delle frequenze in 3D, è possibile visualizzare un file audio nel dominio delle frequenze.

Utilizzare Analisi delle frequenze in 3D per:

- Visualizzare la modalità con cui lo spettro delle frequenze è distribuito in un mix.
- Identificare quali frequenze ridurre o enfatizzare come base per l'equalizzazione.
- Visualizzare quali parti dello spettro delle frequenze sono occupate da un determinato rumore di fondo che si desidera filtrare.

Una visualizzazione wave (dominio temporale) informa circa l'inizio e la fine di un suono in un file, ma non contiene informazioni sui contenuti timbrici del file forniti invece da un grafico di frequenza (dominio delle frequenze). Il grafico utilizzato in WaveLab è spesso indicato come un tracciato FFT (Fast Fourier Transform). Se viene selezionata una registrazione stereo, viene analizzato un mix dei due canali.

Il controllo a rotella consente di visualizzare lo spettro delle frequenze da diversi angoli. Ad esempio, è possibile visualizzare diverse finestre Analisi delle frequenze in 3D, ciascuna con una diversa prospettiva. Questo consente di ottenere una migliore visualizzazione di un grafico altrimenti troppo pieno.



Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D

La lunghezza dell'audio selezionato influisce sull'accuratezza dell'analisi. Per selezioni brevi, il risultato è più dettagliato. Si consiglia di eseguire un'analisi separata dell'attacco nel quale sono presenti la maggior parte delle variazioni drastiche.

PROCEDIMENTO

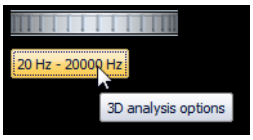
1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione del file che si desidera analizzare.

   Se non si esegue alcuna selezione, viene analizzato l'intero file audio.

2. Selezionare **Analisi > Analisi delle frequenze in 3D**.

   L'audio viene analizzato.

3. Per modificare i parametri dell'analisi, fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi 3D**.

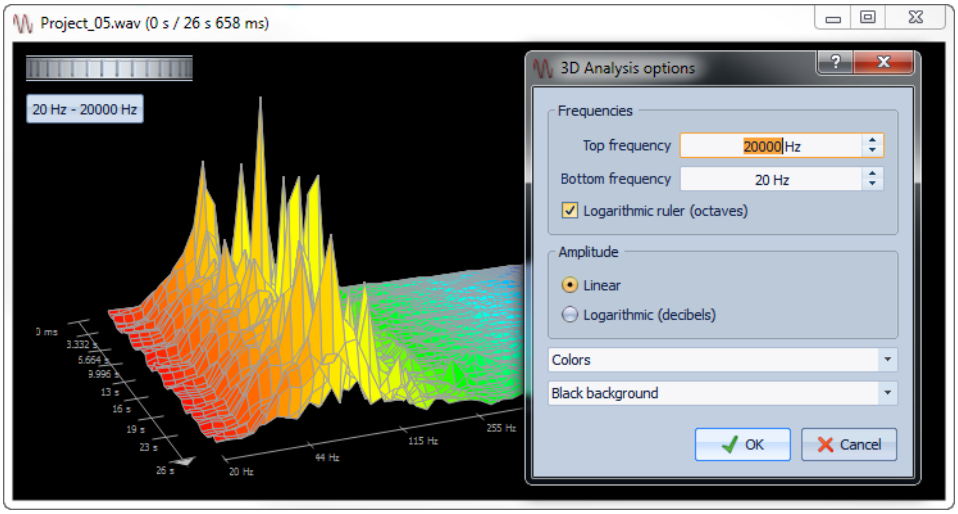
4. Regolare i parametri e fare clic su **OK**.

   L'audio viene analizzato nuovamente.

Opzioni dell'analisi 3D

Nella finestra di dialogo delle opzioni Analisi delle frequenze in 3D, è possibile definire l'intervallo di frequenza analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi delle frequenze in 3D** e fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi 3D**.



Frequenza superiore/inferiore

Consente di specificare la frequenza superiore/inferiore dell'intervallo.

Righello logaritmico (ottave)

Consente di dividere il righello delle frequenze in ottave con uguale spaziatura.

Ampiezza

Selezionare se si desidera che i picchi siano proporzionali alla relativa ampiezza (**lineare**) o potenza (**logaritmico con scala in decibel**).

Colori

Consente di definire lo schema di colori del grafico.

Sfondo

Consente di definire il colore di sfondo.

Processamento offline

I processi offline sono utili per numerose funzioni di editing ed effetti creativi. Ad esempio, quando il computer è troppo lento per il processamento in tempo reale o quando l'editing richiede più di un passaggio.

Dopo il processamento il file audio viene alterato permanentemente.

Applicazione del processamento

Il processamento può essere applicato a una selezione o a un file intero. Per il processamento di alcune operazioni è necessario l'intero file.

NOTA

Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella linguetta **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio > Modifica**, viene automaticamente processato l'intero file se non è stata eseguita alcuna selezione.

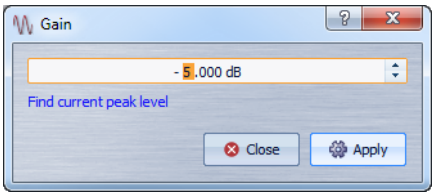
PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Selezionare il tipo di processamento che si desidera applicare dal menu **Processa**.
3. Se viene visualizzata una finestra di dialogo, regolare le impostazioni.
4. Fare clic su **Applica** per renderizzare l'effetto nel file.

Finestra di dialogo Guadagno

In questa finestra di dialogo è possibile applicare un guadagno per modificare il livello di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Guadagno**.



Fare clic su **Individua il valore di picco corrente** per ottenere un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione). Questa funzione è utile per calcolare, ad esempio, di quanto è possibile aumentare il guadagno complessivo di un file senza produrre clipping (superando gli 0 dB).

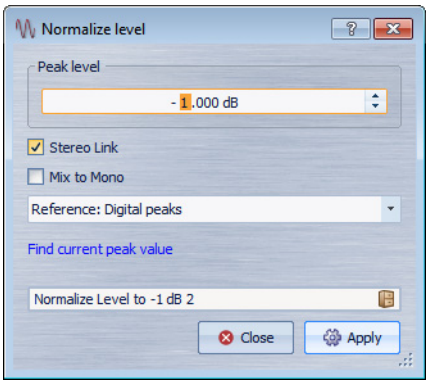
Questo processore consente anche di aggiungere clipping. Il clipping si verifica quando il guadagno viene aumentato fino al punto in cui si produce una distorsione. Anche se generalmente questo è un effetto indesiderato, un clipping moderato può aggiungere un po' di punch al suono, ad esempio per accentuare l'attacco di una batteria.

Finestra di dialogo Normalizza livello

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Normalizzatore del livello**.

Questa finestra di dialogo è disponibile anche come plug-in multipass nell'area di lavoro Processori Batch.



Livello di picco

Inserire il livello di picco (in dB) che si desidera assegnare alla selezione audio.

Collegamento stereo

Consente di applicare il guadagno a entrambi i canali.

Menu Riferimento

Consente di scegliere se WaveLab deve utilizzare valori campione (picchi digitali) o valori analogici ricostruiti (picchi reali).

Mixa in Mono

Consente di mixare il canale sinistro e destro. Il file mono risultante presenterà il livello di picco specificato. Questo assicura un mix senza clipping.

Individua il valore di picco corrente

Consente di creare un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione).

Normalizzatore del volume

Consente di ottenere un volume specifico.

L'aumento del volume a un determinato valore può provocare il clipping. Per risolvere questo problema, è possibile inserire nel processamento un limitatore di picco (plug-in Peak Master). Il Normalizzatore del volume aumenta il volume e allo stesso tempo limita i picchi nel segnale, se necessario, per raggiungere il volume desiderato.

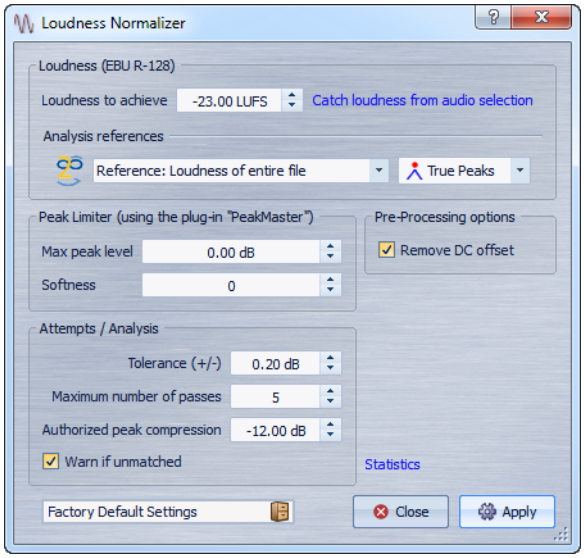
Questo processo avviene in diversi passaggi. Per prima cosa viene eseguita l'analisi e in seguito la renderizzazione finale.

Finestra di dialogo Normalizzatore del volume

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare il volume di un file.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Normalizzatore del volume**.

Questa finestra di dialogo è disponibile anche come plug-in multipass nell'area di lavoro Processori Batch.



Volume (EBU R-128)

Volume da ottenere

Se risulta impossibile ottenere il volume con una semplice modifica positiva del guadagno, è necessario applicare un limitatore che eviti il clipping.

Specificare qui il volume che si desidera ottenere. In base allo standard EBU R-128, il livello consigliato per le trasmissioni è -23 dB.

Se si specifica un valore maggiore è possibile che il guadagno sia esterno alle normali capacità del limitatore. Questo può produrre una distorsione.

Si consiglia di utilizzare **Statistiche** dopo aver specificato un volume. In questo modo si può conoscere il valore del guadagno necessario e se occorre applicare la limitazione di picco. Se è necessaria una limitazione forte, è possibile che la qualità audio peggiori. In questi casi viene visualizzato un messaggio di allerta dopo l'applicazione del processamento e viene offerta all'utente la possibilità di annullare l'operazione.

Ottieni il volume dalla selezione audio

Consente di impostare il valore di **Volume da ottenere** sul volume medio rilevato nel file audio.

Menu Riferimento

Selezionare un riferimento: il volume dell'intero file (raccomandazione EBU R-128), la sezione audio di 3 secondi più forte in media (**Parte superiore dell'intervallo del volume**) o la sezione audio di 3 secondi più forte in assoluto (**Volume a breve termine massimo**).

Menu dei picchi

Consente di scegliere se WaveLab deve limitare i valori campione (picchi digitali) o i valori analogici ricostruiti (picchi reali).

Limitatore di picco

Livello di picco massimo

Consente di specificare il livello di picco massimo dell'audio risultante. Più basso è il valore, inferiore sarà il volume.

Morbidezza

Questo parametro influisce sul modo in cui opera il Peak Master. Un'impostazione elevata massimizza l'effetto del volume percepito, ma può conferire una leggera ruvidezza al suono.

Modificare questo parametro in modo da ottimizzare il bilanciamento tra la qualità sonora e l'effetto che si desidera ottenere.

Opzioni di pre-processamento

Elimina il DC offset

Il DC offset nel file influisce sul calcolo del volume. Si consiglia pertanto di tenere attivata questa opzione.

Tentativi/Analisi

Tolleranza (+/-)

Se il **Volume da ottenere** richiede una limitazione di picco, questa può ridurre il volume a un determinato livello. È impossibile calcolare in anticipo questo valore e anche applicarlo automaticamente alla modifica di guadagno. Vengono invece effettuati diversi passaggi di simulazione per trovare il miglior guadagno possibile. Questa opzione consente di definire con precisione il risultato che si desidera ottenere.

Numero massimo di passaggi

WaveLab esegue il numero di passaggi necessario per garantire la precisione che si desidera ottenere. Utilizzare questa opzione per specificare il numero massimo di passaggi da eseguire.

Compressione dei picchi autorizzata

Poiché una compressione eccessiva peggiora la qualità audio, è possibile specificare un limite per la compressione applicata. Questo valore può essere impostato tra -1 e -20 dB. Si consiglia di abbassare il **Volume da ottenere** per avere risultati migliori in renderizzazione.

Allerta se non ottenuto

Se questa opzione è attiva, l'utente viene avvertito se il processo di normalizzazione non soddisfa il volume/la precisione desiderati. Questa opzione non è disponibile durante il processamento in modalità batch.

Statistiche

Consente di visualizzare una finestra che riporta le informazioni sul file da processare. Vengono visualizzati il DC offset, il volume e il livello di picco correnti, nonché il guadagno necessario per ottenere il volume desiderato. Viene inoltre notificato se è necessario applicare una limitazione.

LINK CORRELATI

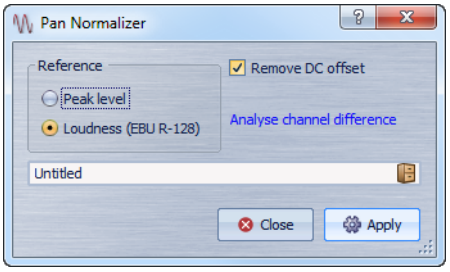
Standard dell'intensità acustica EBU R-128 a pag. 45

Finestra di dialogo Normalizzatore del panorama

Questa finestra di dialogo consente di verificare che entrambi i canali di un file stereo siano allo stesso livello o volume e aiuta ad ottenere il miglior bilanciamento stereo possibile.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Normalizzatore del panorama**.

Questa finestra di dialogo è disponibile anche come plug-in multipass nell'area di lavoro Processori Batch.



Questo processo analizza l'audio e poi renderizza tutte le modifiche di livello necessarie. Per poter applicare questo processo, deve essere eseguita una selezione stereo in un file stereo.

Livello di picco

Consente di aumentare il livello di picco più basso in modo da farlo coincidere con il livello di picco dell'altro canale.

Volume (EBU R-128)

Consente di analizzare il volume di entrambi i canali e di regolare i rispettivi guadagni in modo che i due canali siano allo stesso volume. Utilizzando il Normalizzatore del panorama non viene prodotto alcun clipping.

Elimina il DC offset

Consente di rimuovere i DC offset che influiscono sul calcolo del volume. Si consiglia di lasciare attivata questa opzione.

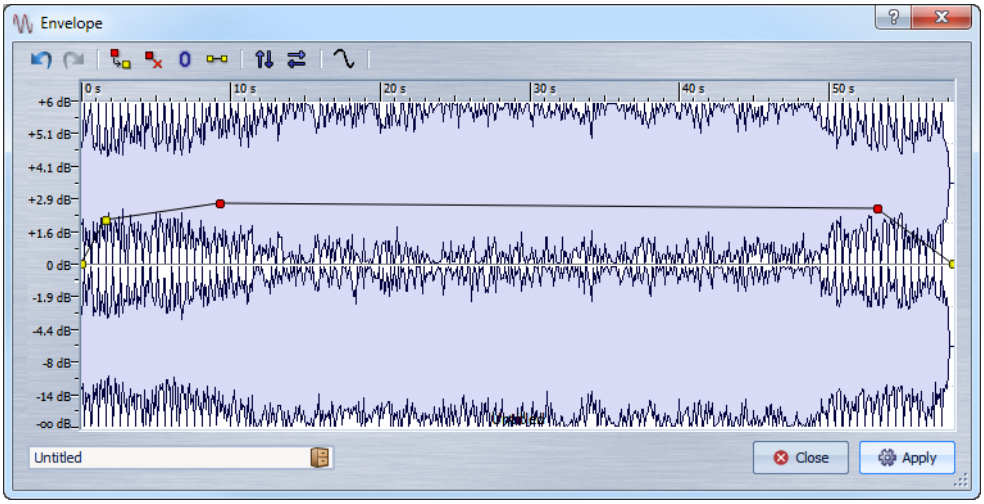
Analizza le differenze tra i canali

Consente di visualizzare la proporzione corrente dei volumi tra i canali destro e sinistro. Il risultato varia in base alla modalità **Picco/Volume** selezionata.

Finestra di dialogo Inviluppo

In questa finestra di dialogo, è possibile creare un inviluppo del volume da applicare a un intervallo selezionato o a un intero file audio. Questa opzione è utile, ad esempio, se si desidera uniformare parti rumorose e silenziose o creare fade-in/fade-out sofisticati.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Inviluppo**.



Nella finestra di dialogo viene visualizzata una forma d'onda con una curva di inviluppo (inizialmente una linea dritta). Sul righello verticale è indicato il livello in dB, su quello orizzontale è indicata la linea temporale.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

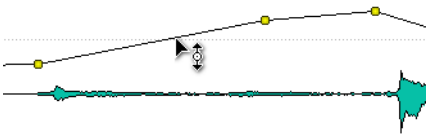
- Annulla/Ripeti l'ultima operazione
- Deseleziona i punti di inviluppo
- Elimina i punti di inviluppo selezionati
- Reinizializza i punti di inviluppo selezionati
- Reinizializza l'intero inviluppo
- Inverti l'inviluppo lungo l'asse orizzontale
- Inverti la sequenza temporale dell'inviluppo
- Inverti lo smussamento dell'inviluppo

Operazioni di base dell'inviluppo

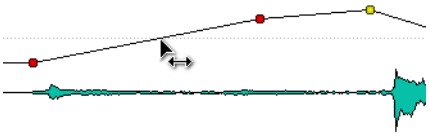
Aggiungendo dei punti alla curva di inviluppo è possibile creare una curva di inviluppo che modifica il volume del materiale nel tempo. Quando si punta il mouse sulla visualizzazione o si sposta un punto, la posizione corrente e la modifica del livello vengono mostrate nel campo sopra alla visualizzazione.

- Per aggiungere un punto della curva, fare doppio-clic sulla curva di inviluppo.
- Per selezionare un punto, fare clic su di esso.

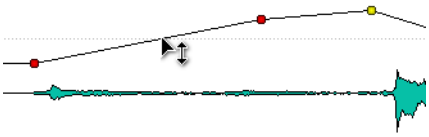
- Per selezionare più punti, fare clic e trascinare il rettangolo di selezione.
- Per spostare un punto, fare clic su di esso e trascinarlo. Se è stato selezionato più di un punto, tutti i punti vengono spostati.
- Per spostare verso l'alto o verso il basso l'intera curva, fare clic sulla curva di inviluppo e trascinare verso l'alto o verso il basso.



- Per spostare un segmento della curva compreso tra punti selezionati, selezionare i punti, fare clic sulla parte della curva di inviluppo compresa tra i punti e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per spostare orizzontalmente due punti, premere [Shift], fare clic sul segmento della curva compreso tra i due punti e trascinare verso sinistra o verso destra.



- Per spostare il segmento compreso tra 2 punti in senso verticale, premere [Ctrl]/[Comando], fare clic sul segmento e trascinare verso l'alto o verso il basso.



Dissolvenze nei file audio

Un fade-in è un incremento graduale di livello, un fade-out è un decremento graduale di livello.

È possibile creare delle dissolvenze selezionando un singolo tipo di dissolvenza per ciascun fade-in/fade-out o utilizzando la funzione **Dissolvenza semplice**.

Creazione di fade-in e fade-out

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per creare un fade-in, selezionare **Processa > Fade-in**.
   - Per creare un fade-out, selezionare **Processa > Fade-out**.
3. Selezionare il tipo di dissolvenza che si desidera creare.

   Un grafico nella forma d'onda indica la forma risultante.

Applicazione delle dissolvenze semplici

La funzione **Dissolvenza semplice** consente di applicare rapidamente un fade-in o un fade-out di default a un file audio.

La forma della dissolvenza è regolata dall'impostazione delle dissolvenze/dissolvenze incrociate di default nella linguetta **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio > Modifica** nella sezione **Dissolvenze/dissolvenze incrociate di default**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una delle seguenti selezioni:
   - Dall'inizio del file audio fino alla posizione in cui si desidera che il fade-in termini.
   - Dalla posizione in cui si desidera che il fade-out inizi fino alla fine del file audio.
2. Selezionare **Processa > Dissolvenza semplice**.

Dissolvenze incrociate

Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out. È possibile creare automaticamente una dissolvenza incrociata quando si incolla una sezione audio in un'altra.

Creazione di dissolvenze incrociate

Il materiale a cui si desidera applicare una dissolvenza incrociata può trovarsi in due diverse sezioni dello stesso file audio o in due diversi file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione del file a cui si desidera applicare il fade-in.
2. Selezionare **Modifica > Copia** o premere [Ctrl]/[Comando]-C.
3. Selezionare la sezione a cui si desidera applicare il fade-out.

   La lunghezza di questa selezione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata effettiva (verificare la lunghezza nella barra di stato). Le sezione può essere all'interno del file audio selezionato o di un'altra finestra wave. Tuttavia, la selezione non può essere più lunga della selezione appena copiata.
4. Selezionare **Modifica > Incolla e dissolvenza incrociata**, quindi scegliere un tipo di dissolvenza incrociata.
5. Riprodurre il file e regolare la dissolvenza incrociata, se necessario.

RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene creata. Qualsiasi materiale che originariamente si trovava dopo la selezione nel file nel quale si incolla viene spostato in modo che venga a trovarsi dopo il materiale incollato.

Qualsiasi materiale in eccesso nella selezione copiata viene visualizzato dopo la dissolvenza a volume intero.

NOTA

Se entrambi i file dispongono già di sezioni a volume intero nell'area della dissolvenza incrociata (ad esempio, se entrambi i file sono stati normalizzati), si possono verificare clipping e distorsione. Se ciò accade, ridurre l'ampiezza di entrambi i file di 3-6 dB e riprovare.

Opzioni Incolla e dissolvenza incrociata

Queste opzioni consentono di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata da incollare.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Incolla e dissolvenza incrociata**.

Lineare (guadagno costante)

Il livello cambia in maniera lineare.

Seno (potenza costante)

Il livello cambia in base a una curva di seno, la potenza del mix rimane costante.

Radice quadrata (potenza costante)

Il livello cambia in base alla curva della radice quadrata, la potenza del mix rimane costante.

Inversione della fase audio

L'inversione della fase capovolge il segnale. Questa funzione si utilizza solitamente per riparare una registrazione stereo in cui uno dei canali è stato registrato al di fuori della fase con l'altro.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera invertire la fase all'interno di un determinato intervallo di tempo, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Inverti fase**.

Una fase invertita viene indicata da un'icona nella finestra wave.

Inversione dell'audio

È possibile invertire un file audio o una parte di esso, come se la riproduzione avvenisse al contrario.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera invertire un determinato intervallo di tempo del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Inverti**.

DC Offset

Un DC offset si verifica quando è presente una corrente continua troppo elevata nel segnale. Questo accade solitamente a causa di un'incompatibilità tra tipi diversi di apparecchiature di registrazione.

Un DC offset è problematico per le seguenti ragioni:

- Influisce sulle posizioni del punto di zero.
- Alcune opzioni di processamento non offrono risultati ottimali se eseguite su file con un DC offset.

Rimozione del DC Offset

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire il file audio nel quale si desidera verificare il DC offset e regolarlo.
2. Selezionare **Processa > Elimina il DC offset**.

   Viene visualizzata una finestra di dialogo dove è indicato il valore del DC offset nel file audio. È inoltre possibile creare un intervallo di selezione nella finestra wave e in seguito selezionare questa opzione per visualizzare il DC offset solo nell'intervallo di selezione.

   NOTA

   Questa funzione va applicata a file interi, poiché il problema normalmente è presente nell'intera registrazione.
3. Fare clic su **OK** per rimuovere il DC offset.

Modifica della durata

Consente di modificare la durata di una registrazione mantenendo costante la sua altezza.

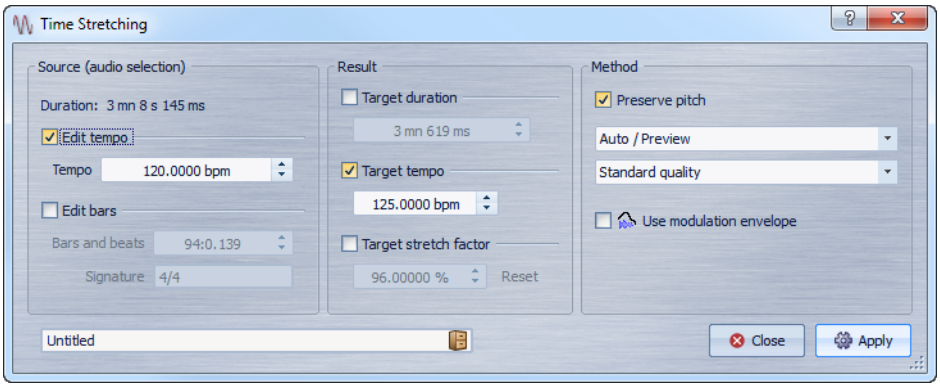
Grazie alla modifica della durata è possibile allungare o accorciare il materiale audio. Questa funzione viene spesso utilizzata per fare in modo che una sezione audio possa essere abbinata a qualche altro materiale. È possibile selezionare il materiale di cui si desidera modificare la durata e utilizzare le opzioni nella finestra di dialogo Modifica della durata per trovare un fattore di stiramento. Tale modifica viene eseguita in base a una lunghezza o a un tempo specificato, a seconda di quanto richiesto dalla situazione.

Finestra di dialogo Modifica della durata

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare la durata di una selezione audio, solitamente senza modificarne l'altezza. È possibile portare una selezione a una determinata durata (in minuti, secondi e millisecondi), tempo (in bpm) o fattore di stiramento (come percentuale).

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Modifica della durata**.

Questa finestra di dialogo è disponibile anche come plug-in monopass nell'area di lavoro Processori Batch.



Sorgente (selezione audio)

Durata - Modifica tempo

Se questa opzione è attiva, è possibile impostare il tempo della sorgente audio. Il numero di misure e battiti, nonché il fattore di stiramento vengono aggiornati automaticamente.

Durata - Modifica le misure

Se questa opzione è attiva, è possibile definire il numero di misure e battiti e l'indicazione metrica per la sorgente audio. Viene in tal modo aggiornato il tempo della sorgente e, in funzione di quest'ultimo, anche il fattore di stiramento.

Risultato

Durata di destinazione

Se questa opzione è attiva, viene modificata la durata della sorgente audio.

Tempo di destinazione

Se questa opzione è attiva, viene modificato il tempo dell'audio. Per questa operazione, è necessario specificare il tempo o il numero di misure e battiti originale.

Fattore di stiramento temporale di destinazione

Consente di visualizzare l'entità delle modifiche della durata. Questo parametro si aggiorna automaticamente quando si modificano gli altri parametri, ma è anche possibile attivare questa opzione per modificarlo manualmente.

Reinizializza

Consente di riportare il fattore di stiramento temporale al 100% (nessuno stiramento).

Metodo

Mantieni altezza note

Se questa opzione è attiva, l'altezza del materiale audio rimane invariata quando si modifica il tempo. Se questa opzione non è attiva, l'altezza varia in proporzione alla modifica del tempo.

Menu a tendina Metodo

Auto/Anteprima: consente di selezionare automaticamente la migliore resa tempo/frequenze per la performance in tempo reale/anteprima. Questa è l'impostazione più veloce, ma potrebbe non offrire sempre dei risultati ottimali.

Localizzazione temporale ++ (strumenti, voci): selezione della localizzazione del tempo intero. Si tratta di una buona impostazione per strumenti singoli e voci soliste.

Localizzazione temporale +: localizzazione temporale/delle frequenze con l'accento sulla localizzazione temporale. Se l'opzione precedente dà luogo ad artefatti di eco, si consiglia di provare questa opzione.

Localizzazione temporale/Frequenza media: consente di impostare la localizzazione temporale/delle frequenze a metà strada tra i domini del tempo e delle frequenze. È l'impostazione migliore per tutti i segnali generici.

Localizzazione in frequenza +: localizzazione temporale/delle frequenze con l'accento sulla localizzazione delle frequenze. È l'impostazione consigliata per la musica classica.

Localizzazione in frequenza ++ (mix complessi): localizzazione delle frequenze più elevata possibile. Questa impostazione potrebbe non funzionare bene su materiale con molti transitori di attacco bruschi, ma è in grado di offrire dei buoni risultati su materiale caratterizzato da meno transitori e su materiale percussivo.

Modalità trascrizione (per modifiche di grandi dimensioni): questa modalità utilizza un algoritmo sensibile al contenuto per modificare il tempo ed eseguire il pitch shift estendendo la lunghezza dell'audio fino a 4 volte rispetto a quella originale, senza perdita di informazioni essenziali per la trascrizione come ad esempio i transitori d'attacco.

Menu a tendina Qualità

Le modalità **Alta Qualità** e **Migliore (molto lenta)** forniscono una modifica della durata di alta qualità, ma il processamento richiede un tempo maggiore. Per la maggior parte degli utilizzi, è sufficiente la modalità **Qualità standard** .

Utilizza un inviluppo di modulazione

Consente di modulare il fattore di stiramento nel tempo.

Limitazioni alla modifica della durata

La modifica della durata è un'operazione di Elaborazione numerica dei segnali (DSP) complicata, che influisce sempre sulla qualità del suono in una certa misura.

- Per il parlato, i fattori di stiramento all'interno di un limite di ±30% garantiscono buoni risultati.
- Per la musica con più strumenti, provare a limitare l'intervallo a ±10%.
- Per materiale sensibile, ad esempio un assolo di piano, provare a limitare l'intervallo a ±3%.

Informazioni sul processore di modifica temporale DIRAC

Il motore DIRAC consente di modificare il tempo in alta qualità. Produce risultati della massima qualità possibile, ma richiede un tempo superiore per il processamento.

Pitch Shift

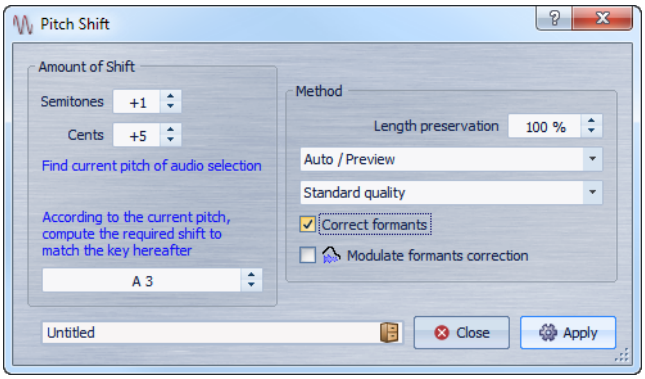
L'opzione Pitch Shift consente di rilevare e modificare l'altezza di un suono, influendo o meno sulla sua lunghezza. Questa funzione è utile, ad esempio, per correggere una nota vocale stonata in una registrazione dal vivo o per regolare l'altezza di un campione di grancassa e adattarlo a una determinata canzone.

Finestra di dialogo Pitch Shift

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare l'altezza di un suono.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Pitch shifting**.

Questa finestra di dialogo è disponibile anche come plug-in monopass nell'area di lavoro Processori Batch.



Trasposizione - Semitoni

Consente di specificare il valore della modifica di altezza in semitoni.

Trasposizione - Centesimi

Consente di specificare il valore della modifica di altezza in centesimi.

Trova altezza corrente della selezione audio

Analizza l'altezza dell'audio selezionato e la riporta sotto.

In base all'altezza attuale, calcola lo spostamento necessario per ottenere la nota seguente

Fare clic per regolare automaticamente i parametri di **Trasposizione** in base all'altezza rilevata correntemente e all'altezza specificata nel campo valore sotto a questo pulsante.

Campo Altezza

Consente di specificare l'altezza risultante.

Mantenimento della lunghezza

Consente di specificare in che misura la lunghezza della selezione è influenzata dall'operazione:

- Inserendo 100, la lunghezza dell'audio rimane invariata.
- Inserendo 0, il programma si comporta come un registratore su nastro quando si modifica la velocità del nastro. Ad esempio, se si aumenta l'altezza di un'ottava, la lunghezza dell'audio si dimezza.
- Valori intermedi offrono risultati compresi tra questi due estremi.

Per ampie trasposizioni, più basso è il valore inserito nell'impostazione, migliore sarà la qualità dell'effetto.

Menu a tendina Metodo

Auto/Anteprima: questa opzione consente di selezionare automaticamente la migliore resa tempo/frequenze per la performance in tempo reale/anteprima. Questa è l'impostazione più veloce, ma potrebbe non offrire sempre dei risultati ottimali.

Localizzazione temporale ++ (strumenti, voci): selezione della localizzazione del tempo intero. Si tratta di una buona impostazione per strumenti singoli e voci soliste.

Localizzazione temporale +: localizzazione temporale/delle frequenze con l'accento sulla localizzazione temporale. Se l'opzione precedente dà luogo ad artefatti di eco, si consiglia di provare questa opzione.

Localizzazione temporale/Frequenza media: questa opzione imposta la localizzazione temporale/delle frequenze a metà strada tra i domini del tempo e delle frequenze. È l'impostazione migliore per tutti i segnali generici.

Localizzazione in frequenza +: localizzazione temporale/delle frequenze con l'accento sulla localizzazione delle frequenze. È l'impostazione consigliata per la musica classica.

Localizzazione in frequenza ++ (mix complessi): localizzazione delle frequenze più elevata possibile. Questa impostazione potrebbe non funzionare bene su materiale con molti transitori di attacco bruschi, ma è in grado di offrire dei buoni risultati su materiale caratterizzato da meno transitori e su materiale percussivo.

Modalità trascrizione (per modifiche di grandi dimensioni): questa modalità utilizza un algoritmo sensibile al contenuto per modificare il tempo ed eseguire il pitch shift estendendo la lunghezza dell'audio fino a 4 volte rispetto a quella originale, senza perdita di informazioni essenziali per la trascrizione come ad esempio i transitori d'attacco.

Menu a tendina Qualità

Le modalità **Alta Qualità** e **Migliore (molto lenta)** forniscono una modifica della durata di alta qualità, ma il processamento richiede un tempo maggiore. Per la maggior parte degli utilizzi, è sufficiente la modalità **Qualità standard** .

Correggi formanti

Se questa opzione è attiva, la modifica dell'altezza di materiale vocale offre un risultato più realistico. Se si processa del materiale non vocale, è necessario lasciare questa opzione non attivata, perché essa utilizza un algoritmo di processamento leggermente più lento.

NOTA

Questo algoritmo potrebbe produrre un notevole aumento di livello del segnale.

Modula la correzione delle formanti

Se questa opzione è attiva, la correzione delle formanti viene modulata nel tempo.

NOTA

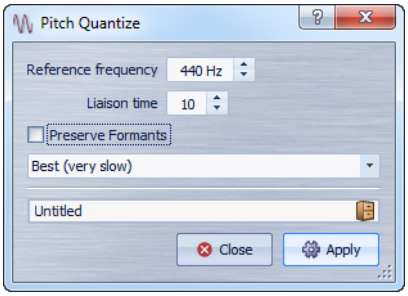
Quando l'inviluppo non è utilizzato ed è attiva la correzione delle formanti, viene eseguita una correzione del 100%.

Finestra di dialogo Quantizzazione dell'altezza

Questa finestra di dialogo consente di rilevare e correggere automaticamente l'altezza di un file audio. Il segnale di ingresso viene quantizzato in note discrete.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Quantizzazione altezza**.

Questa finestra di dialogo è disponibile anche come plug-in monopass nell'area di lavoro Processori Batch.



La quantizzazione dell'altezza funziona meglio su registrazioni con segnali monofonici come voci o strumenti singoli.

Frequenza di riferimento

Consente di definire l'intonazione di riferimento (in Hz) per il pitch shift.

Tempo di collegamento

Consente di definire il tempo impiegato dal processo per eseguire la correzione completa. Solitamente, le note cantate sono leggermente instabili all'inizio perché la fase di attacco di un suono ha una quantità maggiore di rumore e perché i cantanti regolano gradualmente la propria intonazione dopo l'inizio della nota.

Il tempo di legatura fa in modo che il pitch shift suoni più naturale perché imita questo effetto.

Mantieni le formanti

Se questa opzione è attiva, le formanti vengono corrette in funzione del valore del pitch shift.

Menu a tendina Qualità

Le modalità **Alta Qualità** e **Migliore (molto lenta)** forniscono una modifica della durata di alta qualità, ma il processamento richiede un tempo maggiore. Per la maggior parte degli utilizzi, è sufficiente la modalità **Qualità standard** .

Pitch Bend

Pitch Bend consente di modificare l'altezza di un suono nell'arco del tempo. La modifica dell'altezza utilizzando Pitch Bend influisce sulla durata dell'audio, a meno che non sia attiva l'opzione **Mantieni la durata**.

Questa funzione può essere utilizzata per creare il classico effetto di interruzione del nastro o per miscelare il tempo/l'altezza di una traccia con il tempo/l'altezza di un'altra.

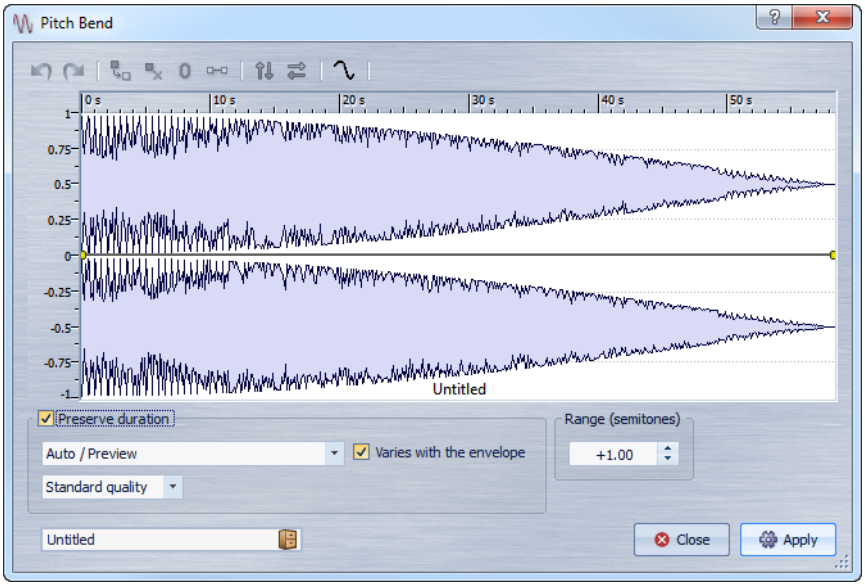
È possibile disegnare la curva che l'altezza deve seguire. L'offset dell'altezza viene visualizzato sul righello verticale dell'inviluppo e l'intervallo degli effetti di inviluppo può essere regolato. I valori di altezza positivi producono suoni con un'altezza superiore e una durata inferiore, i valori negativi producono suoni con un'altezza inferiore e una durata superiore.

Se l'opzione **Mantieni la durata** è attiva, è possibile scegliere l'algoritmo da utilizzare per eseguire l'operazione di pitch bend. Scegliere la modalità appropriata in base al tipo di materiale audio che si sta processando. È possibile inoltre regolare la qualità utilizzata quando si processa il pitch bend. L'impostazione della qualità e la modalità selezionata influiscono sul tempo di processamento per questo effetto.

Finestra di dialogo Pitch Bend

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare gradualmente l'altezza di un suono utilizzando una curva di inviluppo.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Pitch Bend**.



Nella parte superiore della finestra di dialogo sono disponibili le seguenti opzioni:

- Annulla/Ripeti l'ultima operazione
- Deseleziona i punti di inviluppo
- Elimina i punti di inviluppo selezionati
- Reinizializza i punti di inviluppo selezionati
- Reinizializza l'intero inviluppo
- Inverti l'inviluppo lungo l'asse orizzontale
- Inverti la sequenza temporale dell'inviluppo
- Inverti lo smussamento dell'inviluppo

Nella parte inferiore della finestra di dialogo sono disponibili le seguenti opzioni:

Mantieni la durata

Se questa opzione è attiva, viene applicato un processo di modifica della durata per compensare le variazioni di durata provocate dai cambiamenti di altezza.

Menu Metodo

Auto/Anteprima: questa opzione consente di selezionare automaticamente la migliore resa tempo/frequenze per la performance in tempo reale/anteprima. Questa è l'impostazione più veloce, ma potrebbe non offrire sempre dei risultati ottimali.

Localizzazione temporale ++ (strumenti, voci): selezione della localizzazione del tempo intero. Si tratta di una buona impostazione per strumenti singoli e voci soliste.

Localizzazione temporale +: localizzazione temporale/delle frequenze con l'accento sulla localizzazione temporale. Se l'opzione precedente dà luogo ad artefatti di eco, si consiglia di provare questa opzione.

Localizzazione temporale/Frequenza media: questa opzione imposta la localizzazione temporale/delle frequenze a metà strada tra i domini del tempo e delle frequenze. È l'impostazione migliore per tutti i segnali generici.

Localizzazione in frequenza +: localizzazione temporale/delle frequenze con l'accento sulla localizzazione delle frequenze. È l'impostazione consigliata per la musica classica.

Localizzazione in frequenza ++ (mix complessi): localizzazione delle frequenze più elevata possibile. Questa impostazione potrebbe non funzionare bene su materiale con molti transitori di attacco bruschi, ma è in grado di offrire dei buoni risultati su materiale caratterizzato da meno transitori e su materiale percussivo.

Modalità trascrizione (per modifiche di grandi dimensioni): questa modalità utilizza un algoritmo sensibile al contenuto per modificare il tempo ed eseguire il pitch shift estendendo la lunghezza dell'audio fino a 4 volte rispetto a quella originale, senza perdita di informazioni essenziali per la trascrizione come ad esempio i transitori d'attacco.

Varia con l'inviluppo

Se questa opzione è attiva, la modifica della durata viene applicata in modo continuo, ma varia in base ai cambiamenti di altezza. Se questa opzione non è attiva, la modifica della durata viene applicata allo stesso modo a tutte le parti dell'audio.

In entrambi i casi, la durata complessiva dell'audio viene preservata. L'opzione è attiva per default perché offre un risultato più naturale. Occorre notare, tuttavia, che essa influisce sulla qualità audio.

Menu Qualità

Le modalità **Alta Qualità** e **Migliore (molto lenta)** forniscono una modifica della durata di alta qualità, ma il processamento richiede un tempo maggiore. Per la maggior parte degli utilizzi, è sufficiente la modalità **Qualità standard** .

Estensione (semitoni)

Consente di specificare l'intervallo massimo in semitoni per la modifica dell'altezza. Quando si modifica questo valore, questo viene indicato nel righello verticale.

Ricampionamento

È possibile modificare la frequenza di campionamento di una registrazione. Questa funzione è utile se il file che si desidera utilizzare in un determinato sistema audio è stato registrato a una frequenza di campionamento non supportata dal sistema.

Tenere presente quanto segue:

- La conversione della frequenza di campionamento da una frequenza bassa a una più alta non migliora la qualità del suono. Le frequenze alte che sono andate perse non possono essere ripristinate tramite conversione.
- Quando si ricampiona a una frequenza inferiore, il materiale ad alta frequenza viene perso. Pertanto, una conversione a una frequenza inferiore e poi a una superiore porta di nuovo a un peggioramento della qualità del suono.

NOTA

Se si utilizza Crystal Resampler nella modalità di qualità **Alta** per modificare la frequenza di campionamento si ottiene la stessa qualità prodotta utilizzando **Processa > Ricampionamento** nell'area di lavoro File Audio. Tuttavia, questo si verifica soltanto se la frequenza di campionamento nella finestra di dialogo Sample rate è presente tra i valori del menu **Sample rate** di Crystal Resampler. Se si seleziona una frequenza di campionamento personalizzata, viene utilizzato un altro algoritmo. Questo produce una qualità inferiore di quella che si può ottenere tramite il plug-in Crystal Resampler.

Conversione di una frequenza di campionamento

NOTA

La conversione della frequenza di campionamento viene applicata sempre all'intero file.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Ricampionamento**.
2. Nella finestra di dialogo Frequenza di campionamento, selezionare una frequenza di campionamento dal menu a tendina.
3. Fare clic su **OK**.

Morphing dell'effetto

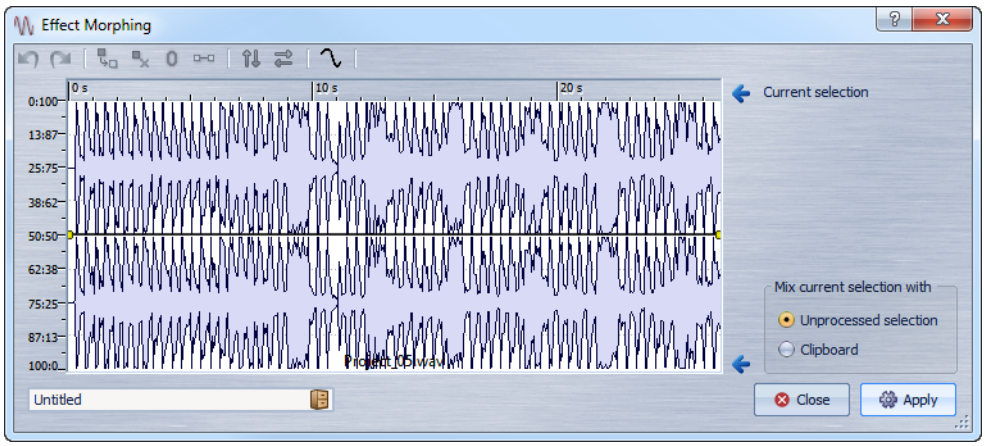
Il morphing dell'effetto consente di passare dolcemente da un effetto all'altro o da un segmento audio non processato a uno processato.

Il morphing dell'effetto coinvolge sempre due intervalli audio. Ad esempio, due versioni dello stesso intervallo audio, dei quali uno è stato processato e l'altro no.

Finestra di dialogo Morphing dell'effetto

In questa finestra di dialogo è possibile mixare gradualmente due intervalli audio che hanno diversi effetti/processamenti applicati.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Morphing dell'effetto**.



La finestra di dialogo consiste in una visualizzazione della forma d'onda che mostra la selezione corrente e una curva di inviluppo (per default, un linea dritta) nel mezzo. Aggiungendo dei punti all'inviluppo, è possibile creare una curva che viene utilizzata per il processo di morphing.

Nella parte superiore della finestra di dialogo sono disponibili le seguenti opzioni:

- Annulla/Ripeti l'ultima operazione
- Deseleziona i punti di inviluppo
- Elimina i punti di inviluppo selezionati
- Reinizializza i punti di inviluppo selezionati
- Reinizializza l'intero inviluppo
- Inverti l'inviluppo lungo l'asse orizzontale
- Inverti la sequenza temporale dell'inviluppo
- Inverti lo smussamento dell'inviluppo

Nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo sono disponibili le seguenti opzioni:

Mixa la selezione corrente con - Selezione non processata

Consente di mixare la selezione audio con la versione non processata dello stesso audio.

Mixa la selezione corrente con - Appunti

Consente di mixare la selezione audio con gli appunti.

LINK CORRELATI

Operazioni di base dell'inviluppo a pag. 205

Configurazione del morphing dell'effetto

Il morphing dell'effetto richiede sempre due intervalli audio.

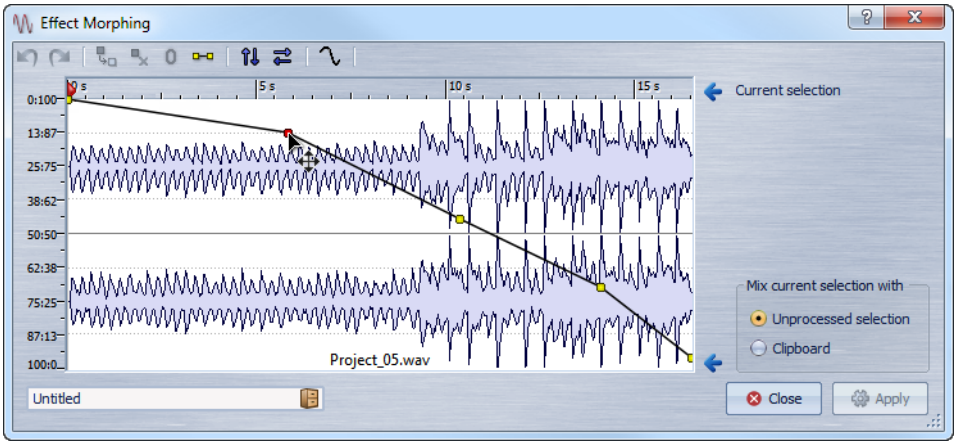
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire i due file audio a cui si desidera applicare il morphing dell'effetto.
2. Nella finestra wave, creare un intervallo di selezione sull'intervallo di tempo al quale si desidera applicare il morphing dell'effetto.
3. Processare questo intervallo utilizzando degli effetti della Sezione Master o il processamento offline.

   Non è possibile utilizzare processamenti/effetti che alterano la lunghezza della selezione, come ad esempio la modifica della durata.
4. Selezionare **Modifica > Morphing dell'effetto**.
5. Assicurarsi che l'opzione **Selezione non processata** sia attiva.

   La selezione processata corrente viene mixata con una versione non processata della stessa selezione.
6. Regolare i punti dell'inviluppo in un tempo compreso tra 0% e 100%.

   Questo determina il livello e la direzione del morphing. Ad esempio, se si inizia a 100% e si termina a 0% viene applicato il fade-out dell'effetto.



7. Fare clic su **Applica** per applicare il morphing dell'effetto.

Morphing di effetti di segmenti audio processati in modo diverso

Il morphing dell'effetto può essere eseguito tra due segmenti audio processati in modo diverso.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione e processare quest'ultima.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare il risultato e premere [Ctrl]/[Comando]-[C].
2. Annullare il processamento.
3. Processare di nuovo la selezione, questa volta con un effetto diverso.
4. Selezionare **Modifica > Morphing dell'effetto**.
5. Attivare **Appunti**.
6. Selezionare **Applica**.

RISULTATO

La curva consente di passare da un metodo di processamento a un altro.

NOTA

Gli appunti possono anche essere una copia eseguita da un altro file wave, ma la dimensione degli appunti e quella della selezione devono coincidere.

Montaggio Audio

Il montaggio audio è un ambiente di editing non distruttivo multitraccia e multicanale che consente di organizzare, modificare, riprodurre e registrare clip audio su più tracce e canali.

L'aggettivo non distruttivo indica che quando si elimina o modifica una parte di un file audio, l'audio non viene eliminato o modificato in maniera permanente. Al contrario, un set di puntatori tiene traccia delle modifiche, in modo da poterle annullare. WaveLab fornisce servizi completi per l'editing non distruttivo.

Le funzionalità includono effetti basati su clip e tracce, automazione volume e panoramica, nonché funzioni di dissolvenza incrociata e dissolvenza ad ampio intervallo. Il supporto multicanale consente di creare mix surround che possono essere scritti su dischi compatibili DVD-Audio.

Il montaggio audio è un ottimo strumento per eseguire varie operazioni tra cui mastering, lavoro multimediale, produzione di spot radiofonici e creazione di CD audio o DVD-Audio.

Terminologia di base

I montaggi audio possono contenere un numero illimitato di tracce audio mono o stereo. È possibile utilizzarli per pianificare il lavoro graficamente o logicamente, ma non visualizzarli come tracce nastro virtuali. A seconda della configurazione del canale del montaggio audio, è possibile inviare ciascuna traccia a un'uscita stereo, a diversi canali surround (fino a 6) o canali audio non surround (fino a 8).

In una traccia audio, è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Si tratta di contenitori per l'audio che includono un numero di impostazioni e funzioni come dissolvenze, curve panoramica e volume, ecc.

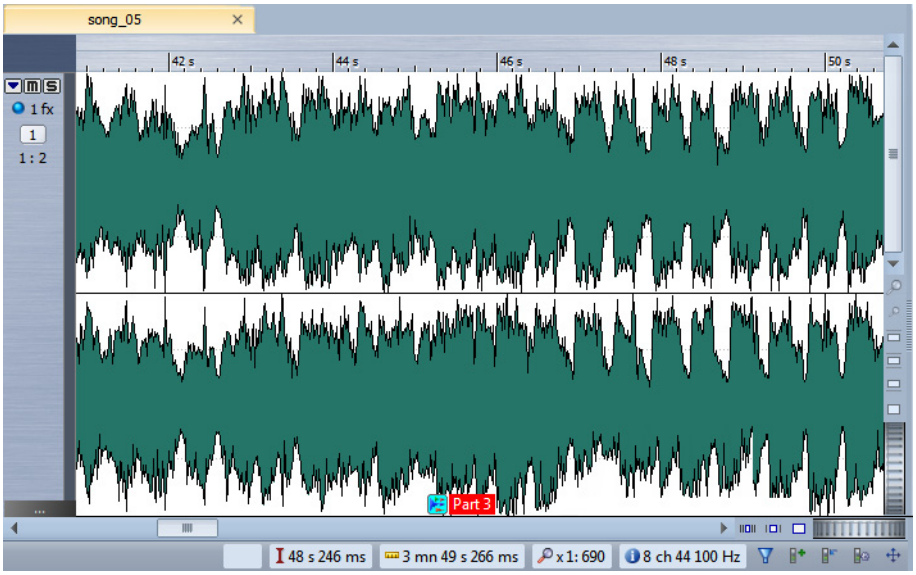
Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché posizioni di inizio e di fine nel file (in questo modo le clip sono in grado di riprodurre sezioni più piccole di file audio sorgente). Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

Oltre alle tracce audio, è possibile creare tracce delle immagini DVD-Audio nel montaggio audio.

Finestra di montaggio

Nella finestra di montaggio dell'area di lavoro Montaggio Audio viene assemblato il montaggio audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare montaggi audio.

La finestra di montaggio offre una rappresentazione grafica delle tracce e delle clip.



Area di controllo della traccia

L'area di controllo della traccia offre diverse opzioni relative alla traccia.

Ripiega/esplodi

Consente di ripiegare/esplodere la traccia.

Mute

Consente di mettere in mute la traccia.

Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia.

FX

Consente di aprire il menu **Effetti** in cui è possibile selezionare gli effetti per la traccia. Un'icona blu indica che una traccia presenta effetti traccia.

Menu della traccia

Consente di aprire il menu della traccia che contiene opzioni relative alla traccia.

Distribuzione della traccia audio

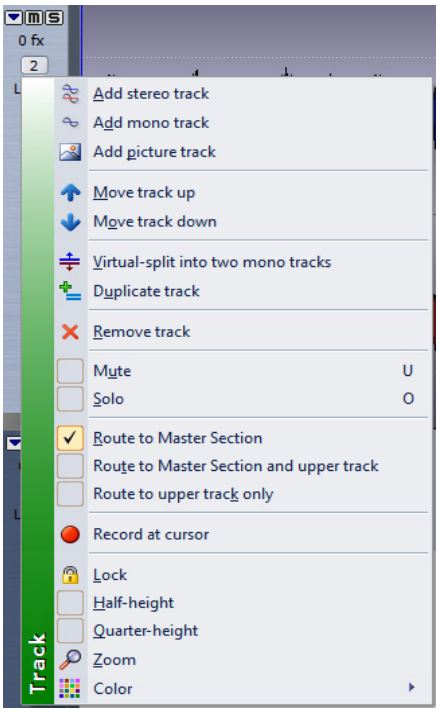
Consente di aprire la finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio nella quale è possibile indirizzare una traccia in un canale di uscita.

Nome traccia

Consente di aprire la finestra di dialogo Nome traccia nella quale è possibile immettere un nome per la traccia.

Menu della traccia

Questo menu contiene tutte le opzioni relative alla traccia. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire il menu **Traccia** o fare clic sul pulsante numerico di una traccia.



Aggiungi una traccia stereo

Consente di aggiungere una traccia stereo sotto la traccia attiva.

Aggiungi una traccia mono

Consente di aggiungere una traccia mono sotto la traccia attiva.

Aggiungi una traccia di immagini

Consente di aggiungere una traccia di immagini sotto la traccia attiva.

Sposta traccia verso l'alto

Consente di spostare la traccia di una posizione verso l'alto.

Sposta traccia verso il basso

Consente di spostare la traccia di una posizione verso il basso.

Divisione virtuale in due tracce mono

Consente di convertire la traccia stereo in due tracce mono, senza alterare il materiale audio.

Duplica la traccia

Consente di creare una copia della traccia attiva. La traccia duplicata viene creata sotto la traccia attiva.

Rimuovi la traccia

Consente di eliminare la traccia attiva.

Mute

Consente di mettere in mute la traccia attiva.

Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia attiva.

Invia alla Sezione Master

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso della Sezione Master.

Invia alla Sezione Master e alla traccia superiore

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso della Sezione Master e all'ingresso di modulazione del plug-in Ducker.

Invia solo alla traccia superiore

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso di modulazione del plug-in Ducker.

Registra al cursore

Consente di aprire la finestra di dialogo Registrazione per avviare la registrazione alla posizione del cursore.

Chiave

Se questa opzione è attivata, non è possibile modificare la traccia.

Metà altezza

Consente di ridurre l'altezza della traccia a metà della dimensione corrente.

Un quarto dell'altezza

Consente di ridurre l'altezza della traccia a un quarto della dimensione corrente.

Ingrandimento

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

Colore

Consente di aprire un sotto-menu in cui è possibile selezionare un colore per la traccia attiva.

Flusso del segnale nel montaggio audio

Il flusso del segnale audio passa attraverso le varie sezioni di WaveLab in un modo particolare.

- Lettura di campioni clip audio
- Inviluppo della clip (tranne se la modalità post-effetti è attivata)
- Effetti della clip
- Inviluppo della clip (se la modalità post-effetti è attivata)
- Panorama della clip
- Guadagno individuale clip (finestra Clip)
- Le clip sono mixate nello slot della traccia (ad esempio, clip sovrapposte)
- Effetti della traccia
- Livellamento traccia/panorama surround
- Ogni traccia viene mixata in un bus che contiene un numero di canali pari a quello definito da **Proprietà del montaggio audio** (tra 1 e 8, solitamente 2).
- Questi canali audio sono processati mediante i plug-in dell'uscita master.
- I canali vengono quindi inviati all'ingresso della Sezione Master.

Sezione Master:

- I canali o la frequenza di campionamento devono essere modificati in ciascuno slot del plug-in
- Indicatori Sezione Master
- Slot dithering Sezione Master
- Indicatori indipendenti
- Renderizzazione formato file o riproduzione

Creazione di un nuovo montaggio audio

È possibile aggiungere tracce e clip al nuovo montaggio audio.

PROCEDIMENTO

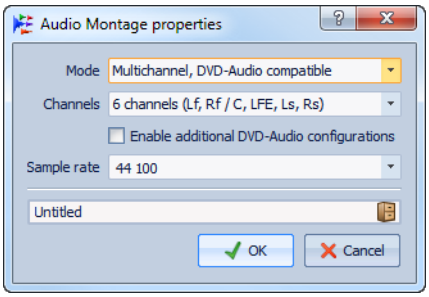
1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Nuovo**.
2. Nella finestra di dialogo Proprietà del montaggio audio, selezionare **Modalità**, **Canali** e una **Frequenza di campionamento**.
3. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Proprietà del montaggio audio

Questa finestra di dialogo consente di definire la modalità (stereo, mono o multicanale), il numero di canali audio e la frequenza di campionamento del progetto.

Quando si crea un nuovo montaggio audio viene visualizzata questa finestra di dialogo.

Per modificare le impostazioni per il montaggio audio attualmente aperto, selezionare **Modifica > Proprietà del montaggio audio**.



Modalità

Consente di selezionare le seguenti modalità per progetti di montaggio audio.

- Creazione CD, ottimizzata per un mixdown stereo
- Configurazione multicanale (1-6 canali di uscita), compatibile con il formato DVD-Audio
- Configurazione multicanale libero (8 canali di uscita)

Canali

Consente di definire il numero di canali audio e la relativa configurazione all'uscita del montaggio audio. È disponibile solo quando la modalità **Multicanale, DVD-Audio compatibile** è selezionata.

Abilita le configurazioni DVD-Audio aggiuntive

Consente di abilitare configurazioni canale DVD-Audio aggiuntive nel menu a tendina dei canali. È disponibile solo quando la modalità **Multicanale, DVD-Audio compatibile** è selezionata.

Frequenza di campionamento

Consente di selezionare la frequenza di campionamento del montaggio audio.

Modalità alternative di creazione di un nuovo montaggio audio

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo montaggio audio.

- Importazione di immagini cue-sheet/CD come montaggio audio
- Importazione di tracce CD audio in un montaggio audio
- Conversione di un CD audio semplificato in un montaggio audio

- Creazione di un montaggio audio da un file wave con la funzione **Divisione automatica**
- Importazione di un file di progetto AES-31 in un montaggio audio
- Importazione di un file di testo XML in un montaggio audio
- Conversione di file wave in un montaggio audio
- Quando si renderizza, è possibile aprire il file risultante in un montaggio.
- File > Nuovo a partire da
- File > Importa > Copia del montaggio audio
- File > Importa > Immagine Audio DDP
- File > Clona
- File > Esporta > Clona completamente
- Premere [Ctrl]/[Opzione] e trascinare una linguetta di montaggio nella barra della linguetta
- Fare doppio-clic su una sezione vuota della barra della linguetta
- Da uno script

Creazione di un montaggio audio da un file audio

È possibile esportare i file audio in un montaggio audio, inclusi tutti i marker che sono stati impostati nel file audio.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera utilizzare un determinato intervallo di tempo del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Crea un montaggio audio a partire da un file attivo**.
3. Scegliere se esportare l'intero file o l'intervallo selezionato.
4. Opzionale: decidere se si desidera eseguire una delle seguenti operazioni sui marker.
   - **Importa i marker**
   - **Dividi ai marker di una regione generica**
   - **Dividi in base ai marker delle tracce CD**
5. Fare clic su **OK**.

Opzioni di importazione per i montaggi audio

È possibile importare diversi file nel montaggio audio, ad esempio, file audio, montaggi audio e immagini DDP.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa**. Sono disponibili le seguenti opzioni di importazione:

Inserisci i file audio

Consente di aprire il browser dei file in cui è possibile selezionare uno o più file audio da inserire alla posizione del cursore di modifica nella traccia focalizzata.

Inserisci delle clip

Consente di aprire il browser dei file in cui è possibile selezionare uno o più clip salvate in precedenza da inserire alla posizione del cursore di modifica nella traccia focalizzata. Se si importano più clip contemporaneamente, verranno allineate in ordine alfabetico in base al nome e separate in funzione delle transizioni preconfigurate.

Inserisci i montaggi audio

Consente di aprire il browser dei file in cui è possibile selezionare un montaggio audio da inserire alla posizione del cursore di modifica nella traccia focalizzata.

Inserisci un file audio surround

Consente di aprire il browser dei file in cui è possibile selezionare un file audio surround da inserire alla posizione del cursore di modifica nella traccia focalizzata. Il montaggio audio deve essere impostato sulla modalità **Multicanale, DVD-Audio compatibile** con **6 canali**.

Ogni file è posizionato su una diversa traccia e indirizzato all'uscita surround corrispondente. I canali surround mono sono posizionati su tracce mono e i canali surround stereo su tracce stereo.

CD Audio

Consente di aprire la finestra di dialogo nella quale cercare le tracce CD audio da estrarre.

Immagine Audio DDP

Consente di convertire un'immagine DDP in un montaggio audio.

File Cue di un CD audio

Consente di convertire un file cue CD, con i relativi dati audio, in un montaggio audio.

Cd Audio Semplificato

Consente di convertire un CD audio semplificato in un montaggio audio.

Copia del montaggio audio

Consente di creare una copia di un montaggio audio esistente e di aprirla.

File AES-31

Consente di convertire un file AES-31 in un montaggio audio.

Montaggio audio come file XML

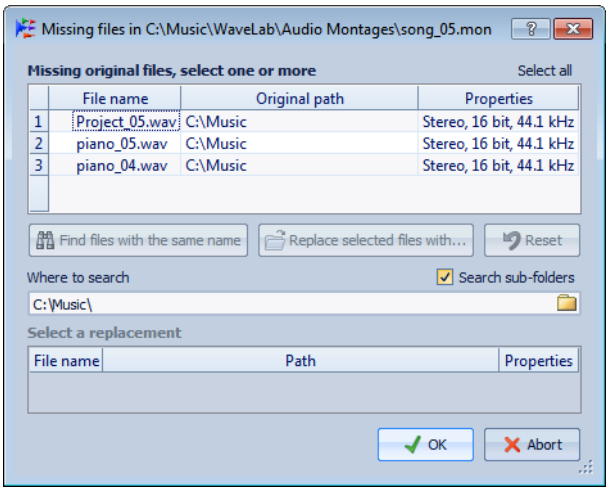
Consente di aprire un montaggio audio precedentemente salvato come file XML.

Elenco dei file da aprire

Consente di aprire tutti i file elencati in un file di testo.

Finestra di dialogo dei file mancanti nel montaggio audio

Tale finestra di dialogo viene visualizzata quando si apre un montaggio audio e alcuni file audio a cui fa riferimento il montaggio audio non possono essere individuati. È possibile cercare i file o selezionare dei sostituti.



Elenco dei file mancanti

Sono qui elencati i file non individuati. Ogni file può essere sostituito da un file esistente. Per cercare sostituti a più file, selezionare i file e specificare un nuovo percorso nel campo **Dove cercare**.

Un file con un segno di spunta verde è associato a un sostituto valido. Un file con un segno di spunta rosso non è ancora associato a un sostituto valido, ma sono disponibili possibili sostituti nella parte inferiore di questa finestra di dialogo.

Trova i file che hanno lo stesso nome

Questa opzione consente a WaveLab di individuare tutti i file con lo stesso nome nella cartella specificata nel campo **Dove cercare**.

Sostituisci i file selezionati con

Consente di sostituire i file mancanti con un singolo file specifico.

Reinizializza

Consente di rimuovere tutti i possibili sostituti dei file mancanti selezionati.

Dove cercare

Consente di specificare una posizione di ricerca dei file. Fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome** per avviare la ricerca.

Elenco dei sostituti

Consente di elencare i file che possono essere utilizzati come sostituti. È inoltre possibile trascinare un file nell'elenco da Windows Explorer/Mac OS Finder.

Assemblaggio del montaggio audio

Il montaggio audio viene assemblato aggiungendo tracce e clip.

Nel montaggio audio, è possibile focalizzare una sola traccia alla volta. Tale traccia focalizzata presenta un diverso colore nell'intestazione. Alcune funzioni di WaveLab sono sempre applicate alle tracce focalizzate.

Informazioni sulle tracce

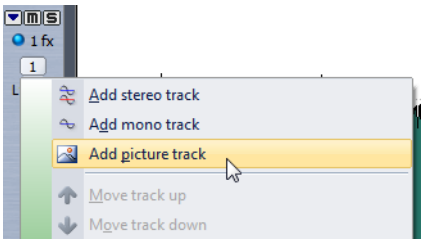
Le tracce formano la struttura utilizzata per organizzare le clip. Le tracce possono essere tracce audio mono/stereo o tracce immagini.

- Le tracce audio consentono di aggiungere clip a un montaggio audio.
- Le tracce immagini consentono di aggiungere immagini a un montaggio audio. Vengono visualizzate quando si riproduce il DVD-Audio finale.

Aggiunta di tracce

È possibile aggiungere tracce stereo, tracce mono e tracce immagini.

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante numerico di una traccia per aprire il menu **Traccia** e selezionare quindi il tipo di traccia che si desidera aggiungere al montaggio audio.



NOTA

Di default, la nuova traccia viene aggiunta sotto alla traccia focalizzata. Se si desidera posizionarla sopra la traccia focalizzata, premere [Ctrl]/[Comando] al momento dell'aggiunta della nuova traccia.

Aggiunta di immagini a una traccia immagini

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aggiungere una traccia immagini al montaggio audio.
2. Nella traccia immagini, impostare il cursore di modifica nella posizione in cui si desidera inserire l'immagine.
3. Fare clic-destro su un'area vuota della traccia immagini e selezionare **Inserisci**.
4. Selezionare un'immagine e fare clic su **Apri**.

Spostamento delle tracce nella vista della traccia

È possibile modificare l'ordine delle tracce nella finestra di montaggio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante numerico di una traccia.
2. Selezionare **Sposta traccia verso l'alto/Sposta traccia verso il basso**.

Rimozione di tracce

Rimuovere una traccia con clip provoca anche la rimozione delle clip. Tuttavia, i file audio a cui si riferiscono le clip non vengono influenzati.

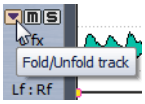
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante numerico della traccia che si desidera rimuovere.
2. Selezionare **Rimuovi la traccia**.

Ripiegatura e dispiegatura di tracce

Per economizzare lo spazio su schermo nell'area di lavoro Montaggio Audio, è possibile ripiegare tracce che non è necessario siano visibili.

- Per ripiegare una traccia, fare clic sul pulsante freccia nell'angolo superiore sinistro dell'area di controllo della traccia.

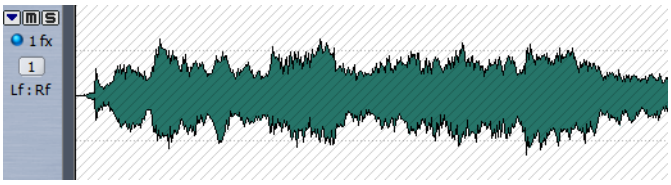


- Per dispiegare una traccia ripiegata, fare nuovamente clic sul pulsante o fare doppio-clic ovunque sulla traccia ripiegata.

Blocco e sblocco delle tracce

È possibile bloccare le tracce per impedirne lo spostamento, la modifica o l'eliminazione accidentale.

- Per bloccare una traccia, fare clic sul pulsante numerico della traccia e attivare **Blocca**. La forma d'onda viene contrassegnata con strisce che indicano il blocco della traccia.



- Per sbloccare una traccia, fare clic sulla traccia bloccata e confermare la finestra di dialogo, o fare clic sul pulsante numerico della traccia e disattivare **Blocca**.

Divisione di tracce audio

È possibile dividere una traccia audio stereo in due tracce mono. Si tratta di una divisione virtuale che non influisce su né crea file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante numerico della traccia che si desidera dividere.
2. Selezionare **Divisione virtuale in due tracce mono**.

RISULTATO

La traccia è divisa. Se la traccia non contiene clip, ciò equivale a eliminare la traccia e inserire due nuove tracce mono. Tuttavia, se sono presenti clip nella traccia, i due lati stereo sono ora clip separate ed è possibile spostarle, modificarle o processarle in maniera indipendente.

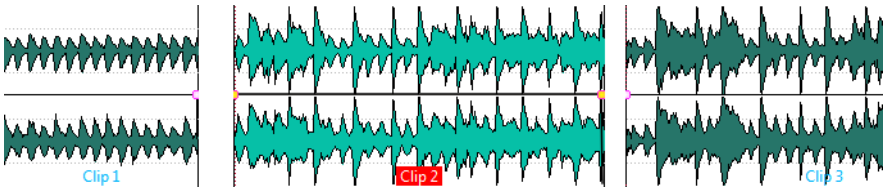
Informazioni sulle clip

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché posizioni di inizio e di fine nel file, curve volume e panoramica, dissolvenze, ecc. (in questo modo le clip sono in grado di riprodurre sezioni più piccole di file audio sorgente).

Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente. Poiché una clip fa riferimento solo al file sorgente originale, non contiene dati audio. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

È inoltre possibile utilizzare inviluppi ed effetti sulle clip.

È possibile visualizzare le clip del montaggio audio attivo nella finestra Clip.



3 clip in una traccia

Aggiunta di clip audio al montaggio audio

È possibile creare clip copiando selezioni audio nel montaggio audio. Sono disponibili diverse opzioni di esecuzione.

NOTA

Non è possibile aggiungere una clip mono a una traccia stereo o viceversa.

Trascinamento dalla finestra wave

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione audio a cui si desidera riferire la clip.
2. Trascinare la selezione su una traccia del montaggio audio.
   Se si desidera aggiungere l'intero file audio, trascinare la linguetta su una traccia.
3. Selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina visualizzato quando si rilascia il pulsante del mouse.

RISULTATO

Viene creata una clip, denominata in base al file originale.

Inserimento da finestre wave aperte mediante il menu di inserimento

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, aprire i file audio che si desidera inserire come clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro su una parte vuota di una traccia.
2. Dal menu a tendina, selezionare il file audio che si desidera inserire come clip.

Mediante copia e incolla

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione audio a cui si desidera riferire la clip.
2. Selezionare **Modifica > Copia** o premere [Ctrl]/[Comando]-[C].
3. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la traccia in cui si desidera inserire la clip.
   La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
4. Selezionare **Modifica > Incolla** o premere [Ctrl]/[Comando]-[V].
5. Selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.

Trascinamento di file audio dalla finestra dello strumento del browser dei file

NOTA

È inoltre possibile eseguire questa operazione in Windows Explorer/Mac OS Finder.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra Browser dei file.
2. Selezionare i file audio a cui si desidera riferire la clip e trascinarli in una traccia, o fare doppio-clic sul file per inserirlo.
   - Se è stato selezionato un singolo file audio, viene visualizzato il menu a tendina di inserimento.
   - Se sono stati selezionati più file audio, viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci i file audio.

3. A seconda del numero di file audio selezionati, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Se è stato selezionato un singolo file audio, selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.
   - Se sono stati selezionati più file audio, specificare in che modo ordinare e posizionare i file e fare clic su **OK**.

Trascinamento delle regioni dalla finestra dello strumento del browser dei file

Se in un file audio sono state definite regioni marker, è possibile trascinare queste regioni direttamente dal Browser dei file in una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra Browser dei file.
2. Selezionare il file audio a cui si desidera riferire la clip.

   Nella parte destra della finestra Browser dei file, in un elenco vengono visualizzate le regioni audio disponibili del file selezionato.
3. Trascinare una qualsiasi regione nella traccia.
4. Selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.

Importazione di file audio

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la traccia in cui si desidera inserire la clip.

   La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
2. Fare clic-destro su un'area vuota della traccia e selezionare **Inserisci i file audio** dal menu a tendina.
3. Selezionare i file audio che si desidera importare come clip e fare clic su **Apri**.
4. A seconda del numero di file audio selezionati, le opzioni disponibili sono le seguenti:
   - Se è stato selezionato un singolo file audio, selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.
   - Se sono stati selezionati più file audio, specificare in che modo ordinare e posizionare i file e fare clic su **OK**.

Copia delle clip da un altro montaggio audio

Se è stato aperto più di un montaggio audio, è possibile eseguire la copia da un montaggio audio a un altro, mediante trascinamento o copia e incolla.

Trascinamento di clip dalla finestra dello strumento delle clip

È possibile aggiungere clip già utilizzate nello stesso montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra Clip.
2. Selezionare una o più clip e trascinarle in una traccia.
   Se è stato selezionato un singolo file audio, selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.

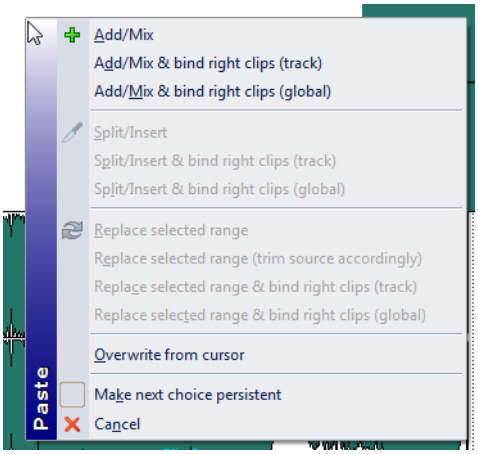
Opzioni di inserimento clip

Quando si inserisce una clip in un'altra clip, è possibile scegliere tra diverse opzioni di inserimento clip. Ad esempio, è possibile creare dissolvenze di default. È inoltre possibile inserire più clip nello stesso momento.

È possibile inserire clip incollando, importando da disco, mediante trascinamento, ecc. Quando si inseriscono più clip nello stesso momento, viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci i file audio in cui è possibile decidere dove inserire i file.

Inserimento di una singola clip

Quando si aggiunge una singola clip a un montaggio audio, viene visualizzato un menu a tendina nella posizione di inserimento. Selezionando una delle voci di menu, è possibile specificare la modalità di inserimento della clip, se vengono influenzate o meno clip esistenti, ecc.



Aggiungi/Mixa

Consente di inserire la clip senza influire sulle clip già esistenti nella traccia di destinazione. Tuttavia, se una clip audio inserita si sovrappone parzialmente a un'altra clip audio, viene creata una dissolvenza incrociata nella zona di sovrapposizione, a patto che la dissolvenza incrociata automatica sia attiva.

Aggiungi/Mixa & lega le clip di destra (traccia)

Quando la clip viene inserita, tutte le clip che si trovano alla sua destra (sulla stessa traccia) vengono spostate verso destra.

Aggiungi/Mixa & lega le clip di destra (globale)

Quando la clip viene inserita, tutte le clip che si trovano alla sua destra (su tutte le tracce) vengono spostate verso destra.

Dividi/Inserisci

Disponibile solo se il punto di inserimento si trova all'interno di una clip esistente (solo tracce audio). Quando la clip viene inserita, la clip esistente viene divisa e la sezione di destra spostata verso destra. Le altre clip non vengono influenzate.

Dividi/Inserisci & lega le clip di destra (traccia)

Consente di applicare la funzione **Dividi/Inserisci** e di spostare tutte le altre clip sulla stessa traccia a destra (solo tracce audio).

Dividi/Inserisci & lega le clip di destra (globale)

Consente di applicare la funzione **Dividi/Inserisci** e di spostare tutte le altre clip su tutte le tracce a destra (solo tracce audio).

Sostituisci l'intervallo selezionato

Disponibile solo se è presente un intervallo di selezione nella traccia di destinazione. La clip con l'intervallo di selezione viene divisa ai bordi dell'intervallo stesso, la clip inserita sostituisce l'intervallo e la sezione a destra dell'intervallo viene spostata verso sinistra o destra (a seconda della lunghezza della clip inserita e della lunghezza dell'intervallo di selezione), in modo che non vi siano spazi vuoti dietro la clip inserita.

Sostituisci l'intervallo selezionato (troncando di conseguenza la sorgente)

Disponibile solo se è presente un intervallo di selezione nella traccia di destinazione e se tale intervallo è inferiore rispetto all'intervallo della clip da inserire. La clip inserita si sovrappone solo all'intervallo selezionato, ad esempio, l'intervallo da inserire viene troncato in base alla selezione corrente.

Sostituisci l'intervallo selezionato & lega le clip di destra (traccia)

Consente di applicare la funzione **Sostituisci l'intervallo selezionato** e di spostare tutte le altre clip sulla stessa traccia a destra.

Sostituisci l'intervallo selezionato & lega le clip di destra (globale)

Consente di applicare la funzione **Sostituisci l'intervallo selezionato** e di spostare tutte le altre clip su tutte le tracce a destra.

Sovrascrivi a partire dal cursore

Se la clip inserita si sovrappone a una qualsiasi altra clip, le regioni sovrapposte vengono eliminate dalle clip esistenti.

Rendi permanente la scelta successiva

Se questa opzione è attivata, è possibile selezionare un'opzione di default dal menu. L'opzione di default viene quindi utilizzata quando viene inserito l'audio. Tuttavia, ci sono due eccezioni:

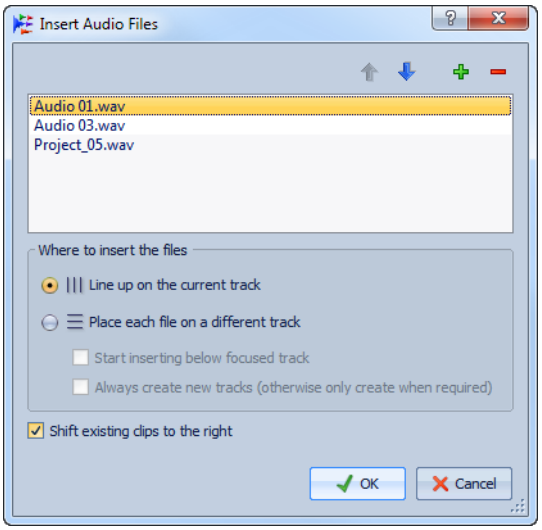
- Se l'opzione non è compatibile con il contesto, non viene processata e l'opzione di default viene disattivata. Ad esempio, quando si utilizza **Sostituisci l'intervallo selezionato** senza alcun intervallo selezionato.
- È possibile disattivare totalmente questa opzione, disattivando **Opzioni > Utilizza l'azione di inserimento di default**.

Annulla

Non viene aggiunta alcuna clip.

Inserimento di più clip

Quando si aggiungono più clip audio a un montaggio audio importando da disco o mediante trascinamento, viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci i file audio.



Icone freccia su/giù

Consentono di spostare il file selezionato verso l'alto o verso il basso nell'elenco.

Icona di aggiunta del file

Consente di aprire il browser dei file dove è possibile selezionare file da aggiungere all'elenco.

Rimozione del file

Consente di eliminare il file selezionato dall'elenco.

Allinea sulla traccia corrente

Se questa opzione è attivata, le clip vengono aggiunte al montaggio audio, allineate in maniera contigua in una singola traccia e con la spaziatura regolata in base alla transizione. La transizione può essere definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Sposta le clip esistenti verso destra

Se questa opzione è attivata, qualsiasi clip già esistente nel montaggio audio viene spostata verso destra, di una quantità equivalente alla lunghezza del primo nuovo file aggiunto.

Inserisci ciascun file in una traccia diversa

Se questa opzione è attivata, le clip vengono aggiunte al montaggio audio in tracce separate, in base alle seguenti impostazioni.

Inizia l'inserimento sotto la traccia focalizzata

Se questa opzione è attivata, le nuove tracce per i file aggiunti vengono inserite sotto alla traccia focalizzata.

Crea sempre delle nuove tracce (altrimenti creane solo quando necessario)

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si aggiungono più file a un montaggio audio, essi finiranno su tracce separate.

LINK CORRELATI

File dual-mono a pag. 157

Frequenze di campionamento non conformi durante l'inserimento di file audio

Quando si inseriscono file audio con una frequenza di campionamento diversa dalle frequenze di campionamento del montaggio audio, WaveLab può creare e riutilizzare versioni ricampionate dei file.

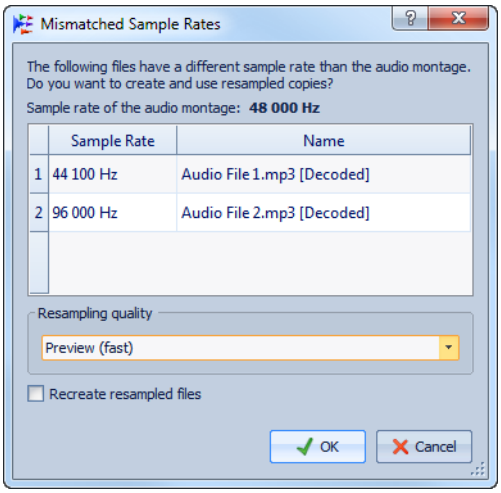
Le versioni ricampionate del file sono create nella cartella implicita definita nelle **Preferenze del montaggio audio**. Il nome del file è il nome del file originale con la nuova frequenza di campionamento come suffisso. Se il file ricampionato esiste già, non viene ricreato. Tuttavia, è inoltre possibile attivare l'opzione **Ricrea i file ricampionati** nella finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi.

Il file creato è un file a 32 bit a virgola mobile senza alcun processo di dithering.

Se si modifica il file audio originale, è necessario utilizzare l'opzione **Sostituisci il file audio** nella finestra Clip focalizzata per selezionare il file audio modificato. In questo modo verrà ricreato il file ricampionato.

Finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi

Questa finestra di dialogo viene aperta quando si inserisce un file audio con una diversa frequenza di campionamento rispetto alla frequenza di campionamento del montaggio audio. In questa finestra di dialogo è possibile creare una copia ricampionata del file audio.



Qualità del ricampionamento

Mediante questa opzione è possibile selezionare la qualità di ricampionamento.

Ricrea i file ricampionati

Se questa opzione è attivata ed è disponibile un file ricampionato, viene ricreato. In caso contrario, viene utilizzata la versione esistente. Attivare questa opzione se il file audio originale è stato modificato e si desidera ricrearne la versione ricampionata.

Clip vuote

Se il file audio di una clip è mancante, la clip viene visualizzata come clip vuota. In questo modo la lunghezza e la posizione della clip sono visibili, anche se il file audio corrispondente non è disponibile.

Le clip vuote possono essere utilizzate per i seguenti scopi:

- Creare modelli di montaggio audio con clip vuote come simboli.
- Come alternativa al mute di una clip. La differenza risiede nel fatto che per le clip vuote non viene copiato alcun audio durante la clonazione del montaggio audio.

- Definire regioni. Poiché una clip presenta un punto di inizio e di fine nel montaggio audio, definisce un intervallo che può essere utilizzato come riferimento per qualsiasi scopo.

Creazione di clip vuote

È possibile creare una clip vuota fuori da un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, creare un intervallo di selezione.
2. Fare clic-destro su un'area vuota della traccia e selezionare **Crea una clip vuota a partire dall'intervallo selezionato**.

Rimozione della sorgente di una clip

Rimuovendo il file sorgente di una clip viene creata una clip vuota.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la clip per cui si desidera rimuovere il file audio sorgente.
2. Nella finestra Clip focalizzata, aprire il pannello **Modifica**.
3. Fare clic-destro sull'opzione **Sostituisci il file audio** e selezionare **Elimina la sorgente**.

Salvataggio e caricamento delle clip

È possibile salvare clip su disco come file separati. Ciò risulta utile se, ad esempio, sono state create configurazioni di effetti della clip, inviluppi o dissolvenze perfette, ma si desidera continuare a provare nuove soluzioni per la clip nel montaggio audio.

Salvando la clip, è sempre possibile tornare alla versione perfetta ricaricandola. Tuttavia, le clip salvate sono comunque un riferimento solo al file sorgente originale e non contengono dati audio.

Salvataggio delle clip

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro nell'area inferiore di una clip.
2. Dal menu a tendina, selezionare **Salva**.
3. Specificare un nome e una posizione e fare clic su **Salva**.

Caricamento delle clip

PREREQUISITI

Selezionare una traccia stereo per le clip stereo e una traccia mono per le clip mono.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella parte vuota di una traccia, fare clic-destro dove si desidera inserire le clip.
2. Dal menu a tendina, selezionare **Inserisci i file della clip**.
3. Selezionare un file «.clip» e fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Le clip vengono inserite nella traccia focalizzata. Se è stata selezionata più di una clip, la prima clip viene posizionata al cursore del montaggio audio e qualsiasi clip successiva viene inserita con una spaziatura che corrisponde al tempo di transizione di default impostato in **Preferenze del montaggio audio**. Quando si importano più clip, vengono ordinate in ordine alfabetico in base al nome del relativo file.

Riorganizzazione delle clip

È possibile ordinare liberamente le clip nella finestra di montaggio.

Informazioni sulle clip focalizzate e selezionate

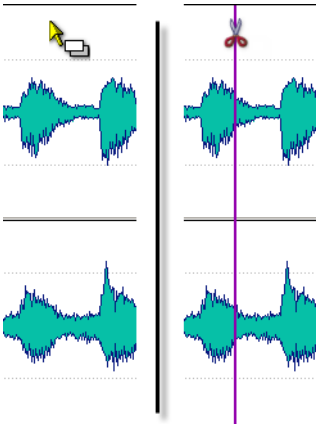
C'è una differenza tra clip focalizzate e selezionate. Alcune funzioni di modifica possono essere processate solo su una clip singola o focalizzata, mentre altre su più clip o clip selezionate.

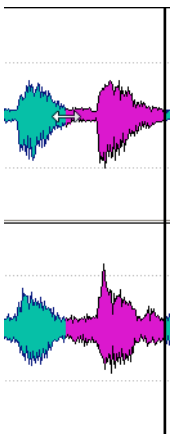
- Una clip selezionata è una clip che è stata selezionata mediante qualsiasi procedura di selezione delle clip. È possibile selezionare più clip nello stesso momento. Questo consente di modificare più clip nello stesso momento mediante funzioni quali copia, eliminazione, spostamento, ecc. Le clip selezionate hanno un diverso colore di sfondo. Fare clic-destro nella parte superiore di una clip consente di aprire il menu **Selezione delle clip**. Ulteriori opzioni per le clip selezionate sono disponibili nella finestra Clip.
- Una clip focalizzata è una clip selezionata, sulla quale è stato fatto clic o modificata per ultima. È possibile focalizzare una sola clip alla volta. Di default, la clip focalizzata si distingue grazie a un'etichetta con il nome evidenziato. Alcune funzioni possono essere processate solo in una clip focalizzata. Facendo clic-destro sulla parte inferiore di una clip viene visualizzato il menu **Clip focalizzata**. Ulteriori opzioni per la clip focalizzata sono disponibili nella finestra Clip focalizzata.

Informazioni sulle aree del mouse

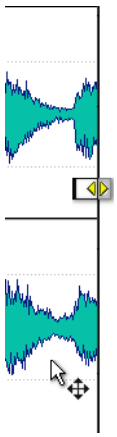
Il riarrangiamento di base delle clip nel montaggio audio è possibile grazie ai clic e al trascinamento eseguiti con il mouse. Tuttavia, i risultati del trascinamento dipendono dalla posizione in cui si fa clic con il mouse nella clip. Le diverse aree in una clip sono definite aree del mouse.

Di default, le aree del mouse presentano le seguenti funzionalità di base:

Area superiore della clip	
	▪ Copiare una clip mediante trascinamento ▪ Aprire il file sorgente mediante doppio-clic ▪ Dividere alla posizione del cursore mediante doppio-clic del cursore di modifica o premendo [S].

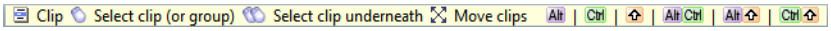
Area della clip superiore	
	▪ Creare un intervallo di selezione ▪ Aprire il menu **Selezione delle clip** facendo clic-destro

Area inferiore della clip e area della clip inferiore	
	▪ Spostare una clip mediante trascinamento ▪ Aprire il menu **Clip focalizzata** facendo clic-destro

Bordi della clip	
	▪ Ridimensionare una clip mediante trascinamento dei bordi, mantenendo la sorgente audio statica ▪ Ridimensionare il lato sinistro o destro di una clip mentre l'audio segue il cursore tenendo premuto [Ctrl]/[Comando] e trascinando i bordi sinistro o destro

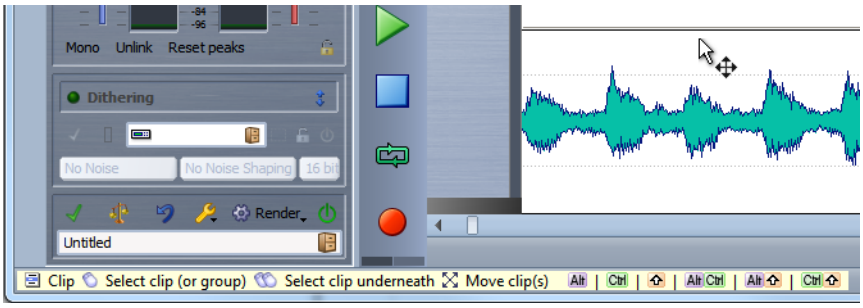
Nome della clip	
	▪ Aprire il menu degli effetti facendo clic-destro sul nome della clip ▪ Rinominare la clip facendo doppio-clic

Quando si sposta il cursore del mouse su un'area del mouse, nella riga delle informazioni in basso a sinistra sono indicate le azioni corrispondenti.



Riga delle informazioni

Nella riga delle informazioni nella parte inferiore dell'area di lavoro Montaggio Audio è possibile visualizzare i risultati ottenuti quando si fa clic con il pulsante del mouse con o senza i tasti di modifica, a seconda della posizione del cursore.



- Per attivare/disattivare la riga delle informazioni, selezionare **Opzioni > Preferenze del montaggio audio** e nella linguetta **Tutti i montaggi audio** attivare/disattivare **Visualizza indicazioni di possibili azioni**.

Nella riga delle informazioni vengono utilizzati i seguenti simboli:

Indica che è possibile fare clic-destro per visualizzare un menu. Il nome del menu viene visualizzato a destra del simbolo.

Indica l'azione prodotta dalla selezione.

Indica l'azione prodotta dal doppio-clic.

Indica che è possibile fare clic su [Ctrl]/[Comando] per una funzione aggiuntiva.

Indica che è possibile fare clic su [Alt]/[Opzione] per una funzione aggiuntiva.

Indica che è possibile fare clic su [Shift] per una funzione aggiuntiva.

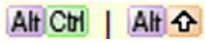
Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso l'alto o verso il basso.

Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso destra o verso sinistra.

Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento in qualsiasi direzione nel montaggio audio.

Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento fuori dal montaggio audio.

Indica che si stanno spostando o ridimensionando clip oppure modificando valori di inviluppo, ad esempio.

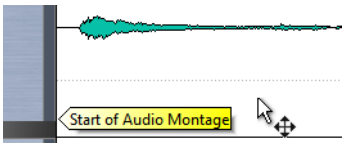


Indica che è possibile utilizzare tasti di modifica combinati.

Agganci magnetici nei montaggi audio

Certe posizioni, come i marker o l'inizio e la fine di una clip, possono essere definite come magnetiche.

Quando una clip viene spostata o ridimensionata e i relativi bordi o cue point si avvicinano agli agganci magnetici, la clip scatta in questa posizione. Viene visualizzata un'etichetta con l'elemento al quale la clip si è agganciata. In questo modo è possibile posizionare accuratamente gli elementi.



Attivazione dello scatto agli elementi magnetici

Per utilizzare la funzione degli agganci magnetici, è necessario attivare **Scatta agli elementi magnetici**.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Scatta agli elementi magnetici** o fare clic sull'icona **Scatta agli elementi magnetici**.

Menu Agganci magnetici

In questo menu, è possibile specificare quali posizioni dovrebbero essere magnetiche. Quando è attivata l'opzione **Scatta agli elementi magnetici**, gli elementi spostati scattano a queste posizioni.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Agganci magnetici**.

È possibile consentire agli elementi di agganciarsi alle seguenti posizioni:

Inizio del Montaggio

Consente di rendere magnetico l'inizio del montaggio.

Inizio della clip

Consente di rendere magnetico l'inizio delle clip.

Fine della clip

Consente di rendere magnetica la fine delle clip.

Cue point della clip

Rende magnetico il cue point delle clip.

Cue point di fine della clip

Consente di rendere magnetica la posizione dopo la fine della clip. Se questa opzione è disattivata, tutti i cue point di fine sono invisibili nel montaggio audio.

Contrassegni del righello dei tempi

Consente di rendere magnetiche le unità di tempo principali visualizzate nel righello.

Marker

Consente di rendere magnetici i marker.

Marker nelle sorgenti audio

Consente di rendere magnetici i marker nei file audio originali della clip se sono visibili.

Bordi della selezione temporale

Consente di rendere magnetici i bordi dell'intervallo temporale selezionato.

Cursore

Consente di rendere magnetico il cursore di modifica.

Selezione delle clip

È possibile modificare più clip selezionate in un'unica volta.

- Per selezionare una clip, fare clic sull'area della clip inferiore. Le clip selezionate sono visualizzate con colori diversi.
- Per selezionare più clip, fare clic con [Ctrl]/[Comando] nelle aree delle clip inferiori.

- Per selezionare un intervallo di clip, farvi clic sopra con [Shift].
- Per selezionare diverse clip adiacenti, fare doppio-clic sull'area superiore di una clip e dopo il secondo clic trascinare per selezionare le clip adiacenti.
- Per selezionare diverse clip in più tracce con un rettangolo di selezione, tenere premuto [Ctrl]/[Comando]-[Shift] e trascinare il rettangolo.
- Per scegliere tra diverse opzioni di selezione della clip, nella finestra Clip aprire il menu **Seleziona** o fare clic-destro sull'area della clip superiore e selezionare dal menu.

Intervalli di selezione nell'area di lavoro Montaggio Audio

Un intervallo di selezione è un'area selezionata in una traccia. L'intervallo di selezione può trovarsi interamente o parzialmente all'interno di una clip o in una sezione vuota della traccia.

Sono possibili diversi utilizzi per gli intervalli di selezione:

- Modificare le clip tagliando o cancellando la selezione o troncando la clip che contiene solo la selezione.
- Creare una nuova clip trascinando l'intervallo di selezione in un'altra traccia.
- Aprire una finestra di montaggio con l'intervallo di selezione dal file audio sorgente, trascinando l'intervallo di selezione nell'area di lavoro File Audio.
- Riprodurre solo l'intervallo di selezione: l'intero montaggio audio o solo la clip con la parte della clip incrociata.
- Eseguire la riproduzione in loop all'interno della selezione attivando il loop e selezionando la modalità **Loop** nella barra di trasporto.

Creazione e modifica degli intervalli di selezione nell'area di lavoro Montaggio Audio

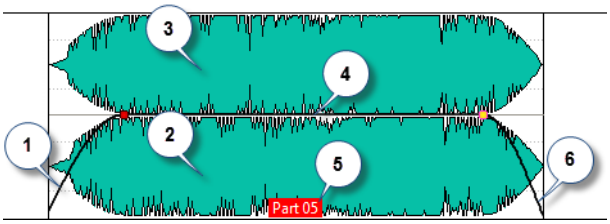
È possibile ridimensionare, creare, spostare e rimuovere gli intervalli di selezione.

- Per creare un intervallo di selezione in un'area vuota in una traccia, fare clic e trascinare con il mouse. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella riga delle informazioni.
- Per creare un intervallo di selezione all'interno di una clip, fare clic e trascinare con il mouse nell'area della clip superiore. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella riga delle informazioni.
- Per creare un intervallo di selezione dell'area tra due marker, fare doppio-clic tra i marker.
- Per creare un intervallo di selezione da una coppia di marker di regione, premere [Shift] e fare doppio-clic sul marker di inizio o di fine. Nella finestra Marker, è inoltre possibile fare doppio-clic sul campo **Lunghezza** di un marker di regione.

- Per creare un intervallo di selezione da una traccia CD, nella finestra CD fare doppio-clic sul numero a sinistra della traccia corrispondente.
- Per creare un intervallo di selezione da una clip, nella finestra Clip tenendo premuti [Alt]/[Opzione] selezionare il numero a sinistra della clip corrispondente. Per ingrandire la clip selezionata, fare doppio-clic sul numero a sinistra della clip.
- Per ridimensionare un intervallo di selezione, fare clic tenendo premuto [Shift] e trascinare a sinistra o a destra, oppure fare clic e trascinare i bordi dell'intervallo di selezione.
- Per spostare un intervallo di selezione mantenendone la lunghezza, premere [Ctrl]/[Comando] e [Shift] e trascinare l'intervallo di selezione a sinistra o a destra.
- Per rimuovere un intervallo di selezione, fare clic ovunque nel montaggio audio o premere [ESC].

Menu contestuali delle clip

È possibile visualizzare numerose funzioni di modifica delle clip mediante i menu contestuali delle clip. A seconda del punto in cui si fa clic-destro sulla clip, sono disponibili diversi menu contestuali.



1) Sezione di fade-in: consente di aprire il menu **Fade-in** in cui è possibile modificare il fade-in.
2) Parte inferiore di una clip: consente di aprire il menu **Clip focalizzata** in cui è possibile modificare la clip focalizzata.
3) Parte superiore di una clip: consente di aprire il menu **Selezione delle clip** in cui è possibile selezionare determinate aree di una clip, bloccare una clip, ecc.
4) Sezione di sustain: consente di aprire il menu **Inviluppo** in cui è possibile modificare l'inviluppo.
5) Nome della clip: consente di aprire il menu **Effetti** in cui è possibile aggiungere effetti alla clip.
6) Sezione di fade-out: consente di aprire il menu **Fade-out** in cui è possibile modificare il fade-out.

Modifica delle clip

Tutte le clip attualmente in uso sono visualizzate nella finestra Clip dell'area di lavoro Montaggio Audio. In questa finestra è possibile modificare e riordinare le clip, nonché trascinarle nel montaggio audio.

La clip attualmente focalizzata è evidenziata in grassetto nell'elenco delle clip.

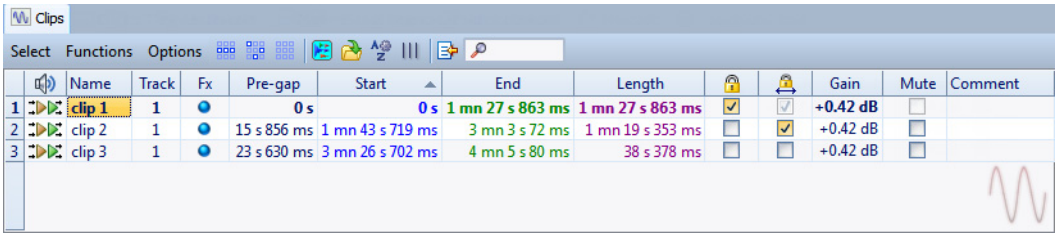
LINK CORRELATI

Finestra Clip a pag. 252

Finestra Clip

In questa finestra è contenuto un elenco di clip posizionate nel montaggio audio correntemente attivo, insieme a informazioni sulle clip.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Clip**.



Elenco delle clip

Nelle colonne dell'elenco clip è possibile modificare le seguenti impostazioni per ciascuna clip:

- Nome
- Numero della traccia
- Transizione
- Tempo di inizio e di fine
- Lunghezza
- Guadagno
- Commento

È inoltre possibile mettere in mute e bloccare le clip, cercare i nomi delle clip e riprodurre una clip con o senza transizione. I pulsanti di riproduzione funzionano nel seguente modo:

Riproduzione dall'inizio con un pre-roll.

-[Alt]/[Opzione]

Riproduzione dall'inizio con un lungo pre-roll.

Riproduzione dall'inizio.

L'icona Fx blu indica che una clip contiene uno o più plug-in. Facendo doppio-clic sull'icona Fx viene attivata la finestra Effetti.

- Per ingrandire la clip, fare clic sul nome della clip.
- Per selezionare l'intervallo di tempo corrispondente alla clip, tenere premuto [Alt]/[Opzione] e fare clic sul numero a sinistra del nome della clip.
- Per eseguire entrambe le funzioni precedenti, fare doppio-clic sul numero a sinistra del nome della clip.

Menu Seleziona

Seleziona tutte le clip

Consente di selezionare tutte le clip nel montaggio audio.

Seleziona le clip della traccia focalizzata

Consente di selezionare tutte le clip incluse nella traccia focalizzata.

Seleziona le clip all'interno dell'intervallo di tempo selezionato

Consente di selezionare tutte le clip totalmente incluse all'interno dell'intervallo di tempo selezionato in tutte le tracce.

Seleziona le clip che si trovano prima del cursore, sulla traccia focalizzata

Consente di selezionare tutte le clip il cui punto di termine si trova a sinistra del cursore, sulla traccia focalizzata.

Seleziona le clip che si trovano prima del cursore, in tutte le tracce

Consente di selezionare tutte le clip il cui punto di termine si trova a sinistra del cursore, in tutte le tracce.

Seleziona le clip che si trovano dopo il cursore, sulla traccia focalizzata

Consente di selezionare tutte le clip che iniziano a destra del cursore, sulla traccia focalizzata.

Seleziona le clip che si trovano dopo il cursore, in tutte le tracce

Consente di selezionare tutte le clip che iniziano a destra del cursore, in tutte le tracce.

Inverti la selezione

Consente di deselezionare tutte le clip selezionate e di selezionare tutte le altre clip.

Deseleziona tutte le clip

Consente di deselezionare tutte le clip selezionate.

Menu Funzioni

Crea una super-clip dalle clip selezionate

Consente di sostituire le clip selezionate con una super-clip che fa riferimento a un sub-montaggio.

Esporta l'elenco delle clip come testo

Consente di aprire una versione testuale normale dell'elenco delle clip nell'editor di testo di default.

Rinomina delle clip in modalità batch

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Rinomina in modalità batch in cui è possibile rinominare in modalità batch qualsiasi numero di clip.

Utilizza i nomi dei file audio per le clip selezionate

Consente di assegnare a ciascuna clip il nome del file audio a cui fa riferimento.

Aggiorna time stamp BWF (clip selezionate)

Consente di aggiornare il time stamp di ciascun file audio a cui fa riferimento una clip selezionata per riflettere la posizione della clip nel montaggio audio.

L'intestazione file di un file audio WAV può contenere un time stamp in formato Broadcast Wave. Tale time stamp rende possibile inserire l'audio in posizioni precise in diverse applicazioni. I file audio sono contrassegnati come modificati e devono essere salvati.

Sposta le clip selezionate verso i relativi time stamp BWF

Consente di spostare le clip selezionate nelle posizioni contenute nei relativi file audio sorgente, a condizione che i file audio contengano un time stamp.

Allinea le clip

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Allinea le clip per allineare tutte le clip selezionate nella traccia focalizzata in relazione l'una all'altra.

Ridimensiona le clip selezionate come la clip focalizzata

Consente di utilizzare la lunghezza della clip focalizzata come riferimento per modificare la lunghezza di tutte le clip selezionate.

Inverti lo stato di mute delle clip selezionate

Consente di mettere in mute o annullare il mute per tutte le clip selezionate.

Blocca/sblocca le clip selezionate

Consente di bloccare le clip per evitarne la modifica accidentale.

Blocca/Sblocca lo spostamento e il ridimensionamento

Consente di bloccare la posizione e la dimensione di una clip. Sono comunque possibili altre opzioni di modifica.

Visualizza/nascondi righello e marker del file sorgente

Consente di modificare la visibilità del righello e dei marker dei file audio sorgente per tutte le clip selezionate.

Menu Opzioni

Visualizza solamente le clip selezionate esternamente

Se questa opzione è attivata, vengono visualizzate solo le clip selezionate nella finestra di montaggio. Ciò è utile per visualizzare solo le clip che appartengono a un determinato gruppo (finestra Gruppi) o a un determinato file audio (finestra Browser dei file).

Mostra le clip audio/delle immagini

Consente di mostrare il tipo di clip attivato.

Mostra spazi di transizione globali

Consente di visualizzare la lunghezza dello spazio tra l'inizio di una clip e la fine della clip precedente per ciascuna traccia nella colonna **Transizione**. Se le clip si sovrappongono, il tempo viene visualizzato in rosso.

Mostra spazi di transizione per traccia

Consente di visualizzare la lunghezza dello spazio tra l'inizio di una clip e la fine della clip precedente nella stessa traccia. Se le clip si sovrappongono, il tempo viene visualizzato in rosso.

Ingrandisci le clip quando sono selezionate

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona una clip dall'elenco viene visualizzata la clip in modo da riempire lo spazio nell'area della traccia in maniera ottimale.

Rendi la clip interamente visibile quando viene selezionata

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona una clip dall'elenco è possibile scorrere/ingrandire l'area della traccia per visualizzare l'intera clip.

Filtraggio dei nomi delle clip

Il campo di ricerca consente di filtrare l'elenco delle clip in base ai nomi.

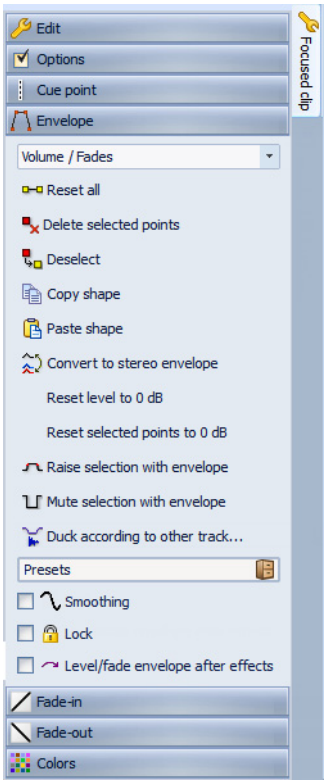
È possibile cercare il testo nelle colonne **Nome** e **Commento**. La ricerca nella colonna **Commento** avviene solo se si tratta di una colonna ordinata. Altrimenti, la ricerca avverrà nella colonna del nome. La funzione **Seleziona tutto** consente di selezionare solo gli elementi filtrati.

- Nella toolbar della finestra Clip, fare clic sul campo di ricerca e inserire alcune lettere della clip che si desidera cercare.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco delle clip, premere il tasto freccia giù.
- Per portare il focus dall'elenco delle clip al campo di ricerca, premere [Ctrl]/[Comando]-[F].

Finestra Clip focalizzata

Questa finestra consente di modificare le clip focalizzate mediante vari strumenti. Ad esempio, è possibile modificare i cue point, le curve di inviluppo, il fade-in/fade-out e i colori delle clip.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Clip focalizzata**.



Modifica

Modifica i plug-in

Consente di aprire i plug-in utilizzati dalla clip focalizzata.

Modifica dell'audio/Modifica del sub-montaggio

Consente di aprire il file sorgente della clip nell'area di lavoro relativa.

Ingrandimento

Consente di regolare la vista per visualizzare in particolare la clip focalizzata.

Riproduci la clip focalizzata

Consente di riprodurre la clip focalizzata dall'inizio alla fine.

Riproduci la clip focalizzata con pre-roll

Consente di riprodurre la clip focalizzata con un pre-roll. La quantità di pre-roll è definita nella barra di trasporto.

Riproduci la selezione all'interno della clip

Consente di riprodurre la selezione nella clip focalizzata.

Dividi al punto del cursore

Consente di dividere la clip focalizzata in due nuove clip, alla posizione del cursore di modifica o del cursore di riproduzione.

Crea una clip dalla selezione

Consente di creare una clip dall'intervallo di selezione.

Taglia negli appunti

Consente di tagliare la clip focalizzata negli appunti.

Copia negli appunti

Consente di copiare la clip focalizzata negli appunti.

Elimina la parte della clip all'interno della selezione

Consente di eliminare l'intersezione tra la clip e l'intervallo di tempo selezionato.

Cancella selezione e rattoppa

Consente di rimuovere la selezione in una clip focalizzata. Se viene creata una seconda clip, una dissolvenza incrociata viene generata tra questa clip e l'originale.

Tronca alla selezione

Consente di ridimensionare la parte selezionata della clip su entrambi i limiti.

Elimina clip

Consente di eliminare la clip focalizzata.

Divisione automatica

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Divisione automatica in cui è possibile selezionare la modalità di divisione delle clip.

Ripeti clip

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Ripeti la clip in cui è possibile selezionare la modalità di ripetizione delle clip.

Clona e sostituisci

Consente di creare una copia del file audio sorgente e imposta il nuovo file come riferimento per la clip. Di conseguenza, è possibile modificare il nuovo file sorgente senza influire su altre clip del file audio originale. Il file audio clonato viene salvato nella cartella implicita specificata in **Preferenze del montaggio audio**.

Sostituisci il file audio

Consente alla clip di fare riferimento a un altro file audio mentre vengono mantenute tutte le impostazioni della clip. Il file audio deve avere lunghezza pari ad almeno la posizione di fine della clip. Non è possibile sostituire un file stereo con un file mono o viceversa. Facendo clic sull'icona a freccia, viene aperto un elenco di cartelle utilizzate di recente.

Modifica durata al cursore

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Modifica della durata e di modificare la durata della clip in modo che termini alla posizione del cursore di modifica del montaggio audio. Quando viene utilizzata questa funzione, viene creato un clone del file audio originale contenente l'intervallo audio utilizzato nella clip. Il processo viene applicato al clone e la clip presenta ora riferimenti a questo file. Il file audio originale o altre clip con riferimenti allo stesso file audio non vengono influenzati. Il file audio clonato viene salvato nella cartella implicita specificata in **Preferenze del montaggio audio**.

Pitch shifting

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Pitch Shift in cui è possibile modificare l'altezza della clip. Quando viene utilizzata questa funzione, viene creato un clone del file audio originale contenente l'intervallo audio utilizzato nella clip. Il processo viene applicato al clone e la clip presenta ora riferimenti a questo file. Il file audio originale o altre clip con riferimenti allo stesso file audio non vengono influenzati. Il file audio clonato viene salvato nella cartella implicita specificata in **Preferenze del montaggio audio**.

Salva

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Salva Clip con nome in cui è possibile selezionare una posizione file. Alle clip viene assegnata un'estensione «.clip» e possono essere riutilizzate in qualsiasi montaggio audio.

Scorciatoie

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, nella quale è possibile definire scorciatoie per tutti i comandi presenti nella finestra Clip focalizzata.

Opzioni

Blocca l'editing

Consente di bloccare la clip per evitarne la modifica accidentale.

Blocca lo spostamento e il ridimensionamento

Consente di bloccare la posizione e la dimensione di una clip. Sono comunque possibili altre opzioni di modifica.

Mute

Consente di mettere in mute la clip.

Inverti fase

Consente di invertire la fase della clip. Una fase invertita viene indicata da un'icona nella finestra wave.

Righello e marker della sorgente

Consente di visualizzare i marker nel file audio sorgente della clip nella clip, insieme al righello.

Cue point

Cue point - Imposta al cursore

Consente di impostare il cue point in una posizione fissa dall'inizio della clip.

Cue point - Imposta alla posizione dello spazio di transizione di default

Consente di impostare il cue point prima dell'inizio della clip, alla distanza determinata dalla posizione dello spazio di transizione di default.

Cue point - Segue punto di fine fade-in

Consente di impostare il cue point in modo che corrisponda al punto di fine del fade-in.

Cue point - Segue punto di inizio fade-out

Consente di impostare il cue point in modo che corrisponda al punto di inizio del fade-out.

Cue point di fine - Offset personalizzato

Consente di impostare il cue point di fine a una posizione personalizzata dalla fine della clip. Questa opzione consente di modificare singolarmente lo spazio per ciascuna clip.

Se questa opzione è disattivata, viene utilizzato lo spazio di default definito in **Preferenze del montaggio audio**.

Inviluppo

Sono disponibili le seguenti opzioni per tutti i tipi di inviluppo:

Menu del tipo di inviluppo

Consente di impostare il tipo di inviluppo. A seconda del tipo selezionato, sono disponibili diverse opzioni.

Sono disponibili le seguenti opzioni quando si seleziona **Volume/Dissolvenze** o **Pan**:

Reinizializza tutto

Consente di riportare l'inviluppo alla sua forma neutrale.

Elimina i punti selezionati

Consente di eliminare i punti di inviluppo selezionati.

Deseleziona

Consente di reinizializzare lo stato di selezione di tutti i punti di inviluppo.

Copia forma

Consente di copiare la forma dell'inviluppo in un set di appunti dedicato, escludendo qualsiasi parte della dissolvenza.

Incolla forma

Consente di sostituire la forma dell'inviluppo, escludendo qualsiasi parte della dissolvenza.

Menu Preset

Consente di salvare e reimpostare i preset dell'inviluppo.

Ammorbidimento

Consente di ammorbidire gli angoli della curva di inviluppo risultante. In questo modo vengono generate curve di inviluppo più naturali e smussate.

Chiave

Consente di nascondere i punti della curva di inviluppo. In questo modo, non è possibile modificarli con il mouse. Tuttavia, è possibile trascinare l'intera curva verso l'alto o verso il basso.

Sono disponibili solo le seguenti opzioni quando si seleziona **Volume/Dissolvenze**:

Converti in inviluppo stereo

Consente di creare degli inviluppi indipendenti per i canali sinistro e destro.

Riporta il livello a 0 dB

Consente di sostituire i segmenti tra i punti di fade-in e fade-out con un segmento singolo neutrale.

Riporta a 0 dB i punti selezionati

Consente di riportare i punti selezionati al loro livello di default.

Aumenta la selezione con l'inviluppo

Consente di aggiungere i punti di inviluppo del volume e disegnare una curva per aumentare il livello audio con tempi di caduta e risalita di 20 ms. È possibile trascinare il segmento creato verso l'alto e verso il basso per regolare il livello.

Metti in mute la selezione con l'inviluppo

Consente di aggiungere dei punti di inviluppo volume e disegnare una curva per mettere in mute la selezione tra la clip e l'intervallo di tempo selezionato, riducendo il volume a zero, con tempi di caduta e risalita di default pari a 10 ms.

Ducking secondo un'altra traccia

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Opzioni di Ducking. È così possibile creare effetti di ducking tra le clip di due tracce adiacenti, con il volume di una traccia che viene abbassato ogni volta che vi sono delle clip sull'altra traccia.

Inviluppo del livello dopo gli effetti

Consente di posizionare l'inviluppo del livello/dissolvenza dopo la sezione effetti della clip. È utile quando si utilizzano processori di dinamica che alterano il livello della clip.

Sono disponibili solo le seguenti opzioni quando si seleziona **Pan**:

Menu Pan

Consente di selezionare una modalità panorama.

Fade-in/Fade-out

Ingrandimento

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte di fade-in/fade-out della clip focalizzata.

Copia

Consente di copiare la forma del fade-in/fade-out negli appunti.

Incolla

Consente di ripristinare la durata e la forma del fade-in/fade-out con il contenuto degli appunti.

Incolla solamente la forma

Consente di sostituire la forma del fade-in/fade-out con il contenuto degli appunti. La lunghezza originale viene mantenuta.

Incolla nelle clip selezionate

Consente di sostituire la durata e la forma del fade-in/fade-out delle clip selezionate con il contenuto degli appunti.

Lineare

Consente di modificare il livello in maniera lineare.

Seno (*)

Il livello cambia in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) rimane costante durante la transizione.

Radice quadrata (*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) rimane costante durante la transizione.

Sinusoidale

Consente di modificare il livello in base alla curva seno.

Logaritmico

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.

Esponenziale

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.

Esponenziale+

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.

Menu di compensazione della dissolvenza incrociata

Consente di selezionare la compensazione della dissolvenza incrociata.

Applica la durata

Consente di impostare il tempo di fade-in/fade-out della clip al valore specificato.

Menu Preset

Consente di salvare e reimpostare i preset dell'inviluppo.

Applica default

Consente di sostituire il fade-in/fade-out corrente con le impostazioni di default dal menu **Preset**.

Ammorbidimento

Consente di ammorbidire gli angoli della curva di inviluppo risultante. In questo modo vengono generate curve di inviluppo più naturali e smussate.

Modifiche automatiche

Se questa opzione è attivata, il fade-in/fade-out non viene modificato automaticamente, applicando ad esempio la dissolvenza incrociata di clip che si sovrappongono. Ciò è utile se è stata configurata una dissolvenza che non si desidera alterare in alcun modo, anche se si vuole che la clip si sovrapponga a un'altra clip.

Questa opzione è unica per ciascuna clip, a differenza dell'opzione **Modalità > Nessuna dissolvenza incrociata automatica** che è globale.

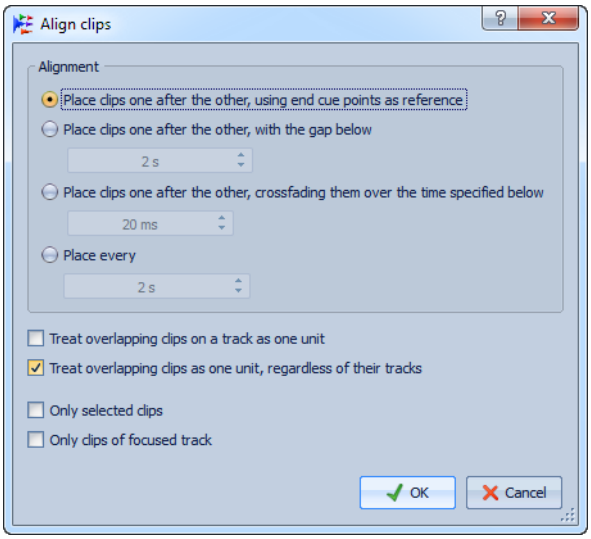
Colori

In questo pannello è possibile applicare i colori personalizzati impostati in nella finestra di dialogo Colori dei montaggi audio (**Opzioni > Colori**).

Finestra di dialogo Allinea le clip

Questa finestra di dialogo consente di allineare clip a intervalli specifici, con uno spazio opzionale tra esse. È necessario selezionare almeno due clip per utilizzare questa funzione.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip, selezionare **Funzioni > Allinea le clip**.



NOTA

Questo strumento consente di ignorare i gruppi di montaggio audio. Questo implica che una clip può essere spostata in maniera indipendente dal gruppo a cui appartiene.

Posiziona le clip una dopo l'altra, utilizzando i cue point di fine come riferimento

Consente di posizionare le clip selezionate una di seguito all'altra sulla traccia focalizzata. Ciascuna clip è allineata al cue point di fine della clip precedente.

Posiziona le clip una dopo l'altra, con la distanza indicata sotto

Consente di posizionare le clip selezionate una di seguito all'altra sulla traccia focalizzata. Nel campo del tempo, specificare il tempo tra la fine di una clip e l'inizio di quella successiva.

Posiziona le clip una dopo l'altra, eseguendo una dissolvenza incrociata della durata specificata sotto

Consente di eseguire la dissolvenza incrociata di tutte le clip una dopo l'altra. Nel campo del tempo, specificare il tempo della dissolvenza incrociata.

Posiziona ogni

Consente di far cominciare ogni clip all'intervallo specificato dall'inizio della clip precedente. In questo caso, le clip possono sovrapporsi. Nel campo del tempo, specificare l'intervallo tra l'inizio di una clip e l'inizio di quella successiva.

Tratta le clip sovrapposte su una traccia come una unità

Tutte le clip sovrapposte o adiacenti su una traccia sono trattate come una unità. Ciò significa che tutte le clip vengono spostate con lo stesso offset.

Tratta le clip sovrapposte come una unità, indipendentemente dalle tracce di appartenenza

Tutte le clip sovrapposte o adiacenti su una traccia sono trattate come una unità, anche se si trovano su diverse tracce. Ciò significa che tutte le clip vengono spostate con lo stesso offset.

Solamente le clip selezionate

Se questa opzione è attivata, solamente le clip selezionate vengono spostate. Ad esempio, se un gruppo di clip sovrapposte contiene una clip che non è selezionata, l'intero gruppo non viene spostato.

Solo le clip della traccia focalizzata

Se questa opzione è attivata, solo le clip della traccia focalizzata vengono spostate. Ad esempio, se un gruppo di clip sovrapposte contiene clip che non fanno parte della traccia focalizzata, l'intero gruppo non viene spostato.

Riordinamento delle clip nel montaggio audio mediante trascinamento

Nella finestra Clip, è possibile riordinare le clip trascinandole in un'altra posizione nell'elenco.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra Clip.
2. Nell'elenco delle clip, trascinare una clip in un'altra posizione nell'elenco.

   Viene presa in considerazione l'opzione **Sposta insieme le clip che si sovrappongono**.

   È possibile spostare più di una clip nello stesso momento selezionando più clip e trascinandole. Se viene selezionata più di una clip, tutte le clip comprese tra la clip selezionata più a sinistra e quella più a destra vengono spostate.

Esportazione dell'elenco delle clip come testo

È possibile esportare l'elenco delle clip come testo in vari formati. Ad esempio, l'elenco può contenere i nomi, i file sorgente, le tracce e la lunghezza delle clip nel montaggio audio attivo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra Clip.
2. Nella finestra Clip, selezionare **Funzioni > Esporta l'elenco delle clip come testo**.
3. Scegliere le informazioni che si desidera esportare e il formato di uscita.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'elenco delle clip viene visualizzato nel formato di uscita selezionato. Quando si seleziona **Stampa**, viene visualizzata la finestra Anteprima di stampa. Il file di testo viene salvato nella cartella per i file temporanei specificata.

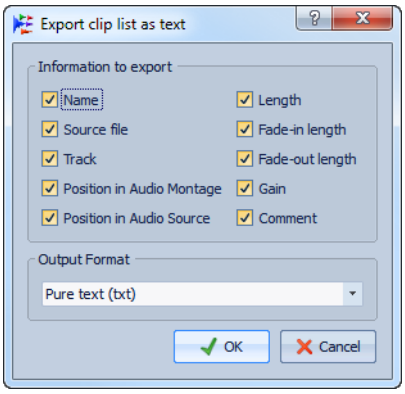
LINK CORRELATI

File temporanei a pag. 87

Esportazione dell'elenco clip come finestra di dialogo di testo

Questa finestra di dialogo consente di esportare l'elenco delle clip in diversi formati di file o come stampa. È possibile decidere quali informazioni sulle clip includere nel file esportato.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip, selezionare **Funzioni > Esporta l'elenco delle clip come testo**.



Informazioni sullo spostamento e sulla dissolvenza incrociata delle clip

È possibile consentire la sovrapposizione di clip ad altre clip, spostarle in un'altra posizione e creare dissolvenze incrociate tra clip.Il menu **Opzioni** nell'area di lavoro Montaggio Audio fornisce diverse opzioni per la definizione del comportamento in caso di inserimento, spostamento e dissolvenza incrociata delle clip.

Spostamento delle clip

NOTA

Non è possibile spostare clip mono in tracce stereo e viceversa.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le clip che si desidera spostare.
2. Fare clic sull'area della clip e spostare le clip in qualsiasi direzione.

   Durante il trascinamento, la posizione della clip trascinata viene visualizzata nella riga delle informazioni.

Spostamento delle clip con raggruppamento automatico

È possibile specificare il comportamento delle clip quando vengono spostate orizzontalmente. Sono disponibili quattro diverse opzioni che influenzano il risultato quando si spostano le clip. Le opzioni possono essere selezionate nell'area di lavoro Montaggio Audio nel menu **Opzioni**.

LINK CORRELATI

Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip a pag. 267

Dissolvenze incrociate ottimizzate allo scatto di altre clip

Se si allineano clip in modo che una clip termini esattamente dove inizia l'altra, ad esempio utilizzando **Agganci magnetici**, le forme d'onda al punto di intersezione probabilmente non corrispondono. Per risolvere un possibile salto brusco nel livello, che può provocare pop e click, è possibile ottimizzare la dissolvenza incrociata allo scatto di altre clip.

Nel menu **Opzioni**, attivare **Scatta alla forma d'onda durante la dissolvenza incrociata**. Quando questa opzione è attivata e si sposta una clip in modo che il suo inizio scatti alla fine di un'altra clip, accade ciò che segue:

- WaveLab esegue la scansione delle forme d'onda delle clip all'interno di un breve intervallo per trovare la posizione in cui le forme d'onda delle due clip corrispondono meglio. Si tratta della stessa corrispondenza di fase automatica presente nella finestra Ingrandimento. È possibile specificare quanto approfonditamente si desidera che il programma esegua la scansione all'interno delle clip, selezionando un intervallo di ricerca nel menu della finestra Ingrandimento.
- La posizione della clip spostata viene regolata leggermente per ottenere la migliore corrispondenza possibile tra le forme d'onda. In questo modo viene creata una breve dissolvenza incrociata.

NOTA

Questa funzione si applica solo quando viene eseguito uno spostamento da destra a sinistra, ad esempio, quando si permette che l'inizio della clip spostata scatti alla fine della clip a sinistra.

Informazioni sulle clip sovrapposte

È possibile spostare le clip in modo che si sovrappongano.

Tenere presente quanto segue:

- Le tracce nel montaggio audio sono polifoniche, ovvero ogni traccia può riprodurre diverse clip sovrapposte nello stesso momento. Le clip sovrapposte sono trasparenti e consentono quindi di visualizzare le clip sottostanti e le relative forme d'onda.
- Per selezionare una clip sovrapposta, fare clic sull'area della clip inferiore all'area della dissolvenza incrociata.

- Sono disponibili opzioni di dissolvenza incrociata che regolano in maniera automatica le curve di inviluppo del volume quando si sovrappongono clip.

Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip

Il menu **Opzioni** fornisce opzioni che aiutano a spostare e applicare dissolvenza incrociata alle clip. È possibile scegliere come si desidera gestire le clip quando vengono spostate, decidere se creare o meno dissolvenze automatiche e selezionare il comportamento delle clip quando vengono spostate.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni**.

Sposta in automatico le clip verso destra (nella stessa traccia)

Consente di spostare verso destra tutte le clip posizionate sulla destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

Sposta in automatico le clip verso destra (su tutte le tracce)

Consente di spostare verso destra tutte le clip posizionate sulla destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

Sposta insieme le clip che si sovrappongono (nella stessa traccia)

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, anche tutte le clip che si sovrappongono o le clip con bordi adiacenti sulla stessa traccia vengono spostate.

Sposta insieme le clip che si sovrappongono (su tutte le tracce)

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, tutte le clip che si sovrappongono verticalmente nel montaggio audio vengono spostate.

Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip

Se viene attivata questa opzione, tutte le nuove clip saranno dotate di lunghezza e forma di fade-in e fade-out di default. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze di default.

Blocca le durate delle dissolvenze durante la regolazione dei bordi delle clip

Se questa opzione viene attivata, le lunghezze di fade-in e fade-out definite vengono bloccate all'inizio o alla fine della clip, anche se vengono regolati i bordi della clip. Ciò significa che se si ridimensiona una clip trascinandone i bordi, il punto di giunzione corrispondente della dissolvenza si sposterà di conseguenza, mantenendo la lunghezza della dissolvenza.

Nessuna dissolvenza incrociata automatica

Se questa opzione è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.

Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni libere

Se questa opzione è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone al bordo di un'altra clip nella stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni fade-in forzate

Se questa opzione è attivata, la lunghezza di fade-in di una clip vincola la sovrapposizione massima possibile e di conseguenza la durata della dissolvenza incrociata. Se la clip di destra (la clip con il fade-in nella zona di sovrapposizione) viene spostata verso sinistra, oltre il tempo di sovrapposizione definito, l'altra clip verrà progressivamente ridimensionata. Lo spostamento dell'altra clip verso destra (nella clip che contiene il fade-in nella zona di sovrapposizione) produce lo stesso risultato.

Dissolvenza incrociata -- sovrapposizioni fade-out forzate

Se questa opzione è attivata, la lunghezza di fade-in di una clip vincola la sovrapposizione massima possibile e di conseguenza la durata della dissolvenza incrociata. Se la clip di sinistra (la clip con il fade-out nella zona di sovrapposizione) viene spostata verso destra, oltre il tempo di sovrapposizione definito, l'altra clip verrà progressivamente ridimensionata. Lo spostamento dell'altra clip verso sinistra (nella clip che contiene il fade-out nella zona di sovrapposizione) produce lo stesso risultato.

Scatta alla forma d'onda durante la dissolvenza incrociata

Se questa opzione è attivata e viene creata una dissolvenza incrociata trascinando una clip verso un'altra clip che si trova alla sua sinistra, la posizione della clip spostata sarà regolata in automatico in modo da ottenere una buona corrispondenza tra le forme d'onda delle clip. Questo processo di correlazione fornisce una dissolvenza incrociata allineata in fase, che risulta quindi corretta.

Crea automaticamente una dissolvenza incrociata e allineala alla forma d'onda, quando si scatta alla clip di sinistra

Se questa opzione è attivata e si sposta una clip in modo che il suo inizio scatti alla fine di un'altra clip alla sua sinistra, la clip viene leggermente spostata verso sinistra in modo da creare una breve dissolvenza incrociata basata su una corrispondenza ottimale tra le due forme d'onda. Questo processo di correlazione fornisce una dissolvenza incrociata allineata in fase, che risulta quindi corretta.

Crea automaticamente una dissolvenza incrociata quando si scatta alla clip di sinistra

Se questa opzione è attivata e si sposta una clip in modo che il suo inizio scatti alla fine di un'altra clip alla sua sinistra, la clip viene leggermente spostata verso sinistra in modo da creare una dissolvenza incrociata.

La lunghezza della dissolvenza incrociata corrisponde alla lunghezza di fade-in della clip a destra. Se la lunghezza di fade-in corrisponde a zero, la lunghezza di fade-out della clip sinistra viene utilizzata invece come base. Se anche tale lunghezza corrisponde a zero, viene eseguita la funzione **Crea automaticamente una dissolvenza incrociata e allineala alla forma d'onda, quando si scatta alla clip di sinistra**, se attivata.

Consenti una dissolvenza incrociata automatica con le clip della traccia focalizzata

Se questa opzione è attivata, vengono create in automatico dissolvenze incrociate quando si sposta una clip su una traccia qualsiasi, in modo che questa si sovrapponga a un'altra clip situata nella traccia focalizzata.

Consenti dissolvenze incrociate automatiche multiple

Se questa opzione è attivata, vengono create in automatico dissolvenze incrociate per tutte le clip spostate che si sovrappongono ad altre clip sulle rispettive tracce. Se l'opzione è disattivata, viene creata una dissolvenza incrociata solo per la clip trascinata, anche se più clip vengono spostate simultaneamente in quanto selezionate.

Scatta agli elementi magnetici

Se questa opzione è attivata, gli elementi spostati come bordi della clip, bordi della selezione temporale, cursore e marker scattano agli elementi magnetici attivati nel sottomenu **Agganci magnetici**.

Agganci magnetici

Mediante questo sottomenu, selezionare quali elementi dovrebbero essere magnetici. È possibile selezionare i seguenti elementi:

- Inizio del Montaggio
- Inizio della clip
- Fine della clip
- Cue point della clip
- Contrassegni del righello dei tempi
- Marker
- Marker nelle sorgenti audio
- Bordi della selezione temporale
- Cursore

Blocco globale degli inviluppi

Se questa opzione è attivata, tutti gli inviluppi sono bloccati e non possono essere modificati con il mouse. Gli inviluppi e i punti relativi sono comunque visualizzati, ma non è possibile selezionarli o modificarli.

Duplicazione delle clip

NOTA

Non è possibile copiare clip mono in tracce stereo e viceversa.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare una o più clip.
2. Fare clic sull'area della clip superiore e trascinare le clip in qualsiasi direzione.

   Durante il trascinamento delle clip, una linea punteggiata indica lo posizione in cui verranno posizionate le clip copiate. La posizione è indicata anche sulla riga delle informazioni.

   Se è stata trascinata una singola clip, viene visualizzato un menu a tendina. Selezionare l'opzione che si desidera applicare al duplicato della clip. Se è stata trascinata più di una clip, vengono inseriti i duplicati, prendendo in considerazione le impostazioni di raggruppamento automatico.

Duplicazione con raggruppamento automatico

Se viene duplicata più di una clip, due delle impostazioni di raggruppamento automatico nel menu **Opzioni** influiscono sul risultato.

- Se è attivata l'opzione **Sposta in automatico le clip verso destra (nella stessa traccia)** quando vengono duplicate clip, tutte le clip sulla traccia di destinazione a destra della nuova copia vengono spostate a destra.
- Se è attivata l'opzione **Sposta in automatico le clip verso destra (su tutte le tracce)** quando vengono duplicate clip, tutte le clip a destra della nuova copia nell'intero montaggio audio vengono spostate a destra.

Ripetizione delle clip

È possibile eseguire numerose copie di una clip e posizionarle a vari intervalli nella traccia corrente del montaggio audio.

NOTA

La funzione di ripetizione delle clip non crea clip che si sovrappongono.

PROCEDIMENTO

1. Se non si conosce il numero di copie necessario, ma si sa in maniera approssimativa dove posizionare l'ultima clip nella riga, fare clic su questa posizione per inserire il cursore di modifica.
2. Fare clic-destro sull'area inferiore di una clip e selezionare **Ripeti clip**.

3. Nella finestra di dialogo Ripeti la clip, selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Selezionare **Numero** e specificare il numero di copie.
   - Selezionare **Ripeti fino al cursore**.
4. Selezionare una delle opzioni di **Posizionamento**.
5. Fare clic su **OK**.

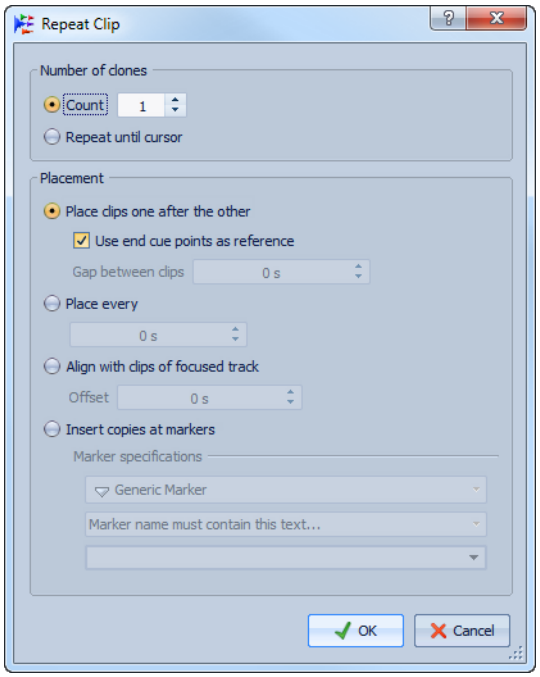
RISULTATO

Vengono create le copie. Se si sceglie l'opzione **Ripeti fino al cursore**, l'ultima clip inizia a sinistra del cursore del montaggio audio.

Finestra di dialogo Ripeti clip

Questa finestra di dialogo consente di specificare il numero di cloni da produrre e ne controlla posizionamento, allineamento e spaziatura.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip focalizzata, nel pannello **Modifica**, selezionare **Ripeti clip**.



Numeri di cloni - Numero

Consente di creare il numero specificato di clip.

Numeri di cloni - Ripeti fino al cursore

Consente di creare il numero possibile di clip fino a quando l'ultima clip attraversa il cursore di modifica.

Posizionamento - Posiziona le clip una dopo l'altra

Consente di posizionare le clip una dopo l'altra nella traccia.

Posizionamento - Utilizza i cue point di fine come riferimento

Consente di posizionare le clip selezionate una dopo l'altra nella traccia focalizzata. Ciascuna clip è allineata al cue point di fine della clip precedente.

Posizionamento - Spazio tra le clip

Consente di impostare la durata dello spazio tra le clip.

Posizionamento - Posiziona ogni

Consente di posizionare le clip copiate nell'intervallo di tempo impostato nel campo seguente. Si tratta dell'intervallo tra due inizi di clip successive.

Posizionamento - Allinea con le clip della traccia focalizzata

Consente di allineare le clip copiate con la posizione di inizio delle clip nella traccia focalizzata, compreso qualsiasi valore di offset che è possibile impostare nel campo **Offset**.

Posizionamento - Inserisci delle copie presso i marker

Consente di allineare le clip copiate a determinati marker. Specificare tali marker nel menu seguente.

Trascinamento della selezione per creare nuove clip

Se è stato inserito un intervallo di selezione in una clip, è possibile copiare questo intervallo per creare una nuova clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, creare un intervallo di selezione.

   Se l'intervallo di selezione racchiude più di una clip, solo la sezione che è parte della clip focalizzata viene copiata.

2. Fare clic sull'area della clip superiore e trascinare la selezione in una nuova posizione.

   Durante il trascinamento, la posizione del puntatore viene visualizzata nella riga delle informazioni. Vengono applicati gli agganci magnetici.

3. Selezionare una delle opzioni di inserimento.

   NOTA

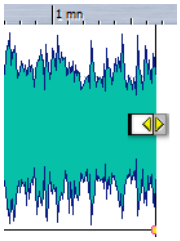
   Gli inviluppi e gli effetti non sono inclusi quando si copiano intervalli di selezione.

Ridimensionamento della clip

In questo contesto, il ridimensionamento implica solitamente lo spostamento di punti di inizio e di fine di una clip così da rivelare una parte variabile del file audio originale.È possibile ridimensionare una clip mantenendo la sorgente audio statica relativa alla riga del tempo del montaggio audio, o relativa al bordo ridimensionato della clip.

Ridimensionamento di clip con una sorgente audio statica

Per ridimensionare una clip, fare clic sul bordo sinistro o destro della clip e spostare il punto di inizio o fine a sinistra o a destra.



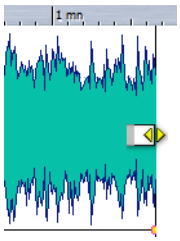
Le posizioni di inizio/fine e la lunghezza della clip vengono visualizzate nella riga delle informazioni durante il trascinamento. Non è possibile trascinare il bordo di una clip oltre il punto di inizio o di fine del file audio al quale fa riferimento.

Quando si trascina il bordo destro di una clip, le impostazioni di raggruppamento automatico sono tenute in considerazione. Questo significa che se è attivata l'opzione **Sposta in automatico le clip verso destra (nella stessa traccia)**, tutte le clip successive nella traccia vengono spostate quando si ridimensiona la clip. Se l'opzione **Sposta in automatico le clip verso destra (su tutte le tracce)** è attivata, si applica alle clip su tutte le tracce nel montaggio audio.

Se si preme [Alt]/[Opzione], tutte le clip selezionate vengono ridimensionate dello stesso valore.

Ridimensionamento delle clip con una sorgente audio collegata

Quando si ridimensiona una clip tramite questo metodo, la sorgente audio è collegata al bordo che viene spostato. Questo significa che lo scorrimento dell'audio viene eseguito verso l'altro bordo della clip. Tenendo premuto [Ctrl]/[Comando] fare clic sul bordo sinistro o destro della clip e spostare il punto di inizio/fine a sinistra o a destra.



Le posizioni di inizio/fine e la lunghezza della clip vengono visualizzate nella riga delle informazioni durante il trascinamento. Vengono applicate le opzioni relative agli agganci magnetici e al raggruppamento automatico.

Se si preme [Alt]/[Opzione][Ctrl]/[Comando] durante il ridimensionamento, tutte le clip selezionate vengono ridimensionate dello stesso valore.

Ridimensionamento delle clip mediante troncamento

È possibile utilizzare il troncamento per rimuovere materiale non necessario all'inizio e alla fine di una clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare un intervallo all'interno di una clip includendo il materiale audio che si desidera mantenere nella clip.
2. Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e scegliere **Tronca alla selezione**.

RISULTATO

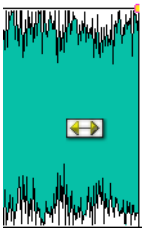
La clip viene ridimensionata in modo che contenga solo l'audio selezionato.

Spostamento dell'audio in una clip

È possibile regolare la posizione nel file audio a cui fa riferimento la clip spostando l'audio all'interno della clip, senza ridimensionare la clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, posizionare il cursore del mouse sull'area inferiore della clip.
2. Premere [Ctrl]/[Comando]-[Alt]/[Opzione] e trascinare a sinistra o a destra per spostare la sorgente audio.

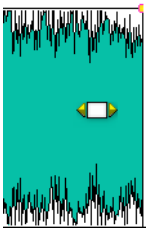


Spostamento di una clip con la sorgente audio fissa

Quando la clip è stata ridimensionata in modo da visualizzare solo una sezione della sorgente audio, è possibile spostare la clip mentre la sorgente audio resta fissa nella posizione.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, posizionare il cursore del mouse sull'area inferiore della clip.
2. Premere [Shift]-[Alt]/[Opzione] e trascinare a sinistra o a destra per spostare la clip.



In questo modo, vengono visualizzate altre sezioni della sorgente audio sottostante.

Divisione di una clip

È possibile dividere una clip in due.

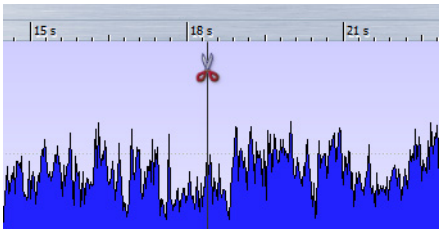
PREREQUISITI

Decidere se si desidera creare automaticamente dissolvenze incrociate tra la clip sinistra e destra attivando/disattivando **Opzioni > Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sulla posizione in cui si desidera dividere la clip.
2. Spostare il cursore del mouse nella posizione del cursore di modifica nell'area superiore della clip.

   Il cursore viene visualizzato con la forma di un paio di forbici.



3. Fare doppio-clic.

RISULTATO

La clip viene divisa in due. Le due clip presentano lo stesso nome e le stesse impostazioni. Gli inviluppi e le dissolvenze incrociate vengono convertiti in modo che le due clip siano riprodotte come se fossero un'unica clip.

Per dividere le clip in tutte le tracce, selezionare **Modifica > Tutte le tracce > Dividi alla posizione del cursore**.

Cancellazione di selezioni di una clip

È possibile cancellare un intervallo di selezione all'interno di una clip.

Elimina la parte della clip all'interno della selezione

Se si fa clic-destro sull'area inferiore di una selezione e si seleziona **Elimina la parte della clip all'interno della selezione**, viene rimosso l'intervallo selezionato. In questo modo si crea uno spazio tra due clip.

Se sono state attivate le opzioni **Scatta alla forma d'onda durante la dissolvenza incrociata** o **Crea automaticamente una dissolvenza incrociata quando si scatta alla clip di sinistra** nel menu **Opzioni**, la posizione della clip destra viene regolata per offrire la migliore corrispondenza di fase possibile tra le clip.

Le impostazioni di raggruppamento automatico sono tenute in considerazione.

Cancella selezione e rattoppa

Se si fa clic-destro sull'area inferiore di una selezione e si seleziona **Cancella selezione e rattoppa**, viene rimosso l'intervallo selezionato e la sezione destra della clip viene spostata a sinistra per riempire lo spazio.

Se è stata attivata una qualsiasi delle modalità di dissolvenza incrociata automatiche o l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip** nel menu **Opzioni**, viene creata una dissolvenza incrociata di default tra le due clip risultanti, per creare una transizione pulita.

Cancellazione di un intervallo di tempo selezionato di una clip

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare un intervallo.
2. Fare clic-destro sulla selezione nella parte inferiore della clip e scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Elimina la parte della clip all'interno della selezione**
   - **Cancella selezione e rattoppa**

Eliminazione delle clip

Sono disponibili due modalità principali per eliminare una clip:

- Fare clic-destro su una clip e selezionare **Elimina**.
- Selezionare una clip e premere [Del]. Assicurarsi che non sia presente alcun intervallo di selezione prima dell'eliminazione. Altrimenti, viene eliminato l'intervallo e non la clip. Per assicurarsi che non sia presente alcun intervallo di selezione, premere [ESC].

Blocco delle clip

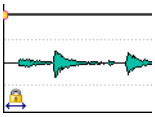
È possibile bloccare le clip per impedirne lo spostamento, la modifica o l'eliminazione accidentale.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una clip.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra Clip focalizzata, selezionare il pannello **Opzioni** e attivare **Blocca l'editing** o **Blocca lo spostamento e il ridimensionamento**.
   - Nella finestra di montaggio, fare clic-destro sulla metà superiore di una clip e attivare **Blocca/sblocca le clip selezionate** o **Blocca/Sblocca lo spostamento e il ridimensionamento**.
   - Nella finestra Clip, selezionare **Funzioni** e attivare **Blocca/sblocca le clip selezionate** o **Blocca/Sblocca lo spostamento e il ridimensionamento**.

RISULTATO

Un simbolo di blocco indica che una clip è bloccata.



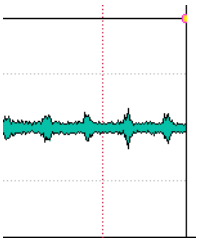
Sblocco delle clip

Utilizzare uno dei seguenti metodi per sbloccare una clip bloccata:

- Fare clic sulla clip bloccata e confermare la finestra di dialogo.
- Aprire la finestra Clip focalizzata e, nel pannello **Opzioni**, disattivare **Blocca l'editing** o **Blocca lo spostamento e il ridimensionamento**.

Informazioni su clip e cue point

Un cue point è un marker di posizione definito che appartiene a una clip. Può essere posizionato all'interno o all'esterno della clip. I cue point sono visualizzati come linee verticali punteggiate.



Quando si sposta una clip, il cue point relativo è magnetico su qualsiasi bordo, marker o posizione attivati nel menu **Agganci magnetici**. Sono possibili diversi utilizzi:

- Per impostare il cue point in una posizione rilevante nell'audio e utilizzarlo per allineare la clip con altre clip, ecc.
- Per impostare il cue point prima dell'inizio di una clip per posizionare le clip in una riga con spazi predefiniti.
- Per impostare il cue point al punto di fade-in o fade-out di una clip, semplificando il mantenimento della lunghezza della dissolvenza durante la dissolvenza incrociata. Rendere magnetici i cue point ne semplifica la selezione.

NOTA

Ogni clip può presentare solo un cue point. Se si seleziona un'altra opzione di inserimento cue point, il cue point viene spostato in una nuova posizione.

Utilizzo di cue point

È possibile aggiungere un cue point per ciascuna clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sulla posizione della clip in cui si desidera impostare un cue point.
2. Nella finestra Clip focalizzata e nel pannello **Cue point**, selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Imposta al cursore
   - Imposta alla posizione dello spazio di transizione di default
3. Decidere se si desidera attivare le seguenti opzioni:
   - Segue punto di fine fade-in
   - Segue punto di inizio fade-out
   - Cue point di fine

Informazioni sulla spinta

Nella finestra del montaggio audio è presente una funzione speciale per l'esecuzione di regolazioni specifiche, definite spinte. La funzione **Spingi** non è limitata alla posizione delle clip e può essere applicata a molti oggetti e proprietà.

Ogni volta che viene utilizzata la funzione di spinta, l'elemento selezionato viene spinto di una certa misura. Tenendo premuti i tasti di modifica specificati dall'utente, è possibile spingere l'elemento di una quantità elevata o ridotta.

In generale, gli agganci magnetici non vengono utilizzati durante la spinta. Ovvero, gli elementi spinti non scattano ad altre posizioni ma possono essere spostati liberamente.

Smussamento

PROCEDIMENTO

1. Nel Montaggio Audio, selezionare gli oggetti che si desidera smussare.

   Ad esempio, se si desidera regolare la posizione di una clip o qualsiasi proprietà di una clip, come il bordo sinistro/destro, la lunghezza di fade-in/fade-out e così via, selezionare la clip.
2. Selezionare **Modifica > Spingi**, quindi scegliere l'elemento che si desidera spingere.
3. Selezionare **Modifica > Spingi**, scegliere una delle opzioni **Spinta -** o **Spinta +**, quindi utilizzare le icone di spinta nella barra di trasporto o le scorciatoie da tastiera.

   Tenendo premuti i tasti di modifica specificati dall'utente, è possibile spingere l'elemento di una quantità elevata o ridotta.

Impostazione dell'impulso di spinta di default

È possibile definire il valore di spinta utilizzato per regolare gli elementi. Gli impulsi ampi, ridotti e micro sono relativi al valore di default.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze del montaggio audio**.
2. Nella linguetta **Tutti i montaggi audio**, nella sezione **Ampiezze di base per lo smussamento**, specificare un tempo di default per l'impulso di smussamento (spinta) nel campo **Tempo**.
3. Nel campo **Guadagno**, specificare il guadagno dell'impulso di default per il volume di smussamento.
4. Fare clic su **OK**.

Elementi che possono essere spinti

Il menu di spinta elenca gli elementi e le proprietà che possono essere spinti.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Spingi**.

Spinta - x10

Consente di spingere la destinazione verso sinistra o verso il basso, con 10 volte l'ampiezza definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Spingi + x10

Consente di spingere la destinazione verso destra o verso l'alto, con 10 volte l'ampiezza definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Spinta -

Consente di spingere la destinazione verso sinistra o verso il basso, con l'ampiezza definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Spinta +

Consente di spingere la destinazione verso destra o verso l'alto, con l'ampiezza definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Spinta - / 10

Consente di spingere la destinazione verso sinistra o verso il basso, con un'ampiezza 10 volte inferiore a quella definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Spinta + / 10

Consente di spingere la destinazione verso destra o verso l'alto, con un'ampiezza 10 volte inferiore a quella definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Spinta - / 100

Consente di spingere la destinazione verso sinistra o verso il basso, con un'ampiezza 100 volte inferiore a quella definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Spinta + / 100

Consente di spingere la destinazione verso destra o verso l'alto, con un'ampiezza 100 volte inferiore a quella definita nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Selezione automatica dell'elemento

Consente di selezionare automaticamente gli elementi da spingere, in base all'ultima azione eseguita. Ad esempio, se l'ultima azione è stata quella di selezionare o spostare una clip, l'opzione **Posizione della clip** viene automaticamente selezionata nel sotto-menu **Spingi**. In molti casi, questo consente di utilizzare la funzionalità di spinta senza bisogno di selezionare manualmente gli elementi di spinta nel sotto-menu.

Posizione della clip

Consente di spostare tutte le clip selezionate.

Bordo sinistro/destro della clip

Consente di ridimensionare la clip focalizzata. Questa funzione è simile a quella di ridimensionamento di una sorgente audio statica.

Fade-in/Fade-out della clip

Consente di spostare i punti di giunzione di fade-in/fade-out della clip focalizzata. Se l'inviluppo è un inviluppo stereo, vengono regolati entrambi i lati.

Dissolvenza incrociata della clip

Consente di ridurre o ampliare l'area di dissolvenza incrociata spostando i punti di giunzione di entrambe le clip nella dissolvenza incrociata. Questa opzione di spinta funziona solo se si seleziona la seconda clip (quella a destra) in una coppia di dissolvenza incrociata.

Cursore di modifica

Consente di spostare il cursore di modifica.

Bordo sinistro dell'intervallo temporale selezionato

Consente di spostare il bordo sinistro di un intervallo di selezione.

Bordo destro dell'intervallo temporale selezionato

Consente di spostare il bordo destro di un intervallo di selezione.

Marker selezionato

Consente di spostare il marker del montaggio audio selezionato. Per selezionare un marker, fare clic su di esso nell'area sopra il righello.

Volume della clip focalizzata

Consente di regolare il volume della clip focalizzata passo a passo, in base alle impostazioni **Guadagno** nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Volume di tutte le clip selezionate

Consente di regolare il volume di tutte le clip selezionate passo a passo, in base alle impostazioni **Guadagno** nelle **Preferenze del montaggio audio**.

Panorama della clip focalizzata

Consente di regolare il panorama della clip focalizzata. **Spinta +** consente di regolare il panorama verso sinistra e **Spinta –** verso destra.

Pan di tutte le clip selezionate

Consente di regolare il panorama di tutte le clip selezionate. **Spinta +** consente di regolare il panorama verso sinistra e **Spinta –** verso destra.

Panorama Surround della clip focalizzata

Consente di regolare il panorama della clip focalizzata. **Spinta +** consente di regolare il panorama verso sinistra e **Spinta –** verso destra.

Pan Surround di tutte le clip selezionate

Consente di regolare il panorama di tutte le clip selezionate. **Spinta +** consente di regolare il panorama verso sinistra e **Spinta –** verso destra.

Montaggi audio all'interno di montaggi audio

È possibile inserire montaggi audio esterni in un montaggio audio attivo o ottenere diverse clip di un montaggio audio in un sub-montaggio interno. Viene così semplificata la creazione di montaggi audio di grandi dimensioni e la complessità di modifica viene nascosta in altri montaggi audio.

Inoltre, le prestazioni del sistema aumentano, grazie a opzioni che consentono di applicare il congelamento a modifiche ed effetti audio in file audio nella cache.

Un esempio: si possiede un album composto da 15 brani. Ciascuno di essi richiede modifiche complesse. In questo caso è possibile creare 15 super-clip, in cui ognuna rappresenta un brano. Il montaggio audio principale sarà composto da queste super-clip, mentre ogni brano può disporre del proprio montaggio audio.

Inoltre, poiché le super-clip possono rappresentare montaggi audio esterni con diverse frequenze di campionamento, è possibile fornire i brani audio con elevata risoluzione (frequenza di campionamento 96.000) e creare un album di montaggio audio a 44.100 per un CD e un altro album a 96.000 per un DVD-Audio, ad esempio.

LINK CORRELATI

Super-clip a pag. 283

Super-clip

Una super-clip è la rappresentazione di un altro montaggio audio. Fa riferimento a un file audio che è la renderizzazione di un sub-montaggio interno o esterno.

Una super-clip viene gestita come qualsiasi altra clip che è possibile dividere o copiare, o alla quale aggiungere dissolvenze ed effetti, ecc.

È possibile riaprire la super-clip per modificare le clip e le tracce contenute, quindi renderizzare le modifiche per aggiornare la super-clip.

Una super-clip può essere un montaggio audio stereo o mono.

Sub-montaggi esterni

Una super-clip può fare riferimento a un sub-montaggio esterno che corrisponde a un montaggio audio in un altro file. Un sub-montaggio esterno è indipendente dal montaggio audio in cui viene inserito.

È possibile condividere i sub-montaggi esterni tra progetti e utilizzarli in montaggi audio con una diversa frequenza di campionamento. Possono essere nidificati a qualsiasi profondità.

I sub-montaggi esterni possono contenere altri montaggi audio esterni a qualsiasi profondità.

Le super-clip che fanno riferimento a sub-montaggi esterni sono indicate da un'icona gialla.

Una super-clip che fa riferimento a un sub-montaggio esterno è chiamata anche X-Clip.

NOTA

Un sub-montaggio esterno è un normale montaggio audio. Il termine «esterno» indica il suo inserimento in un altro montaggio audio.

Sub-montaggi interni

Una super-clip può presentare riferimenti a un sub-montaggio interno, ovvero un montaggio audio salvato nello stesso file del montaggio audio della super-clip. Tale super-clip può essere considerata come una cartella che contiene un altro montaggio audio.

I sub-montaggi interni sono gestiti all'interno di un singolo file montaggio audio. Ad esempio, dopo aver modificato determinate clip del montaggio audio, è possibile renderizzarle come una super-clip.

Un sub-montaggio interno non può contenere un altro sub-montaggio interno. Tuttavia, può contenere super-clip che rappresentano montaggi audio esterni.

Le super-clip che corrispondono a sub-montaggi interni sono indicate da un'icona blu.

Una super-clip che fa riferimento a un sub-montaggio interno è definita anche I-Clip.

Creazione di una super-clip

È possibile renderizzare le clip di un montaggio audio in una super-clip e creare quindi un sub-montaggio interno o esportare le clip in un montaggio audio esterno.

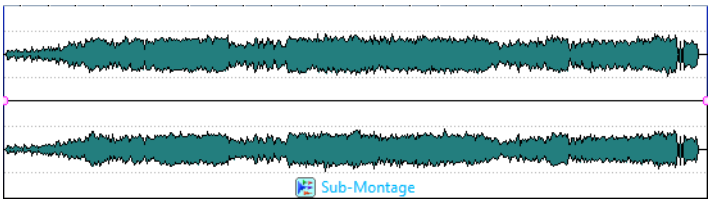
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire il montaggio audio in cui si desidera creare una super-clip.
2. Selezionare le clip che si desidera renderizzare in una super-clip nella finestra di montaggio o nella finestra Clip.
3. Selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Fare clic-destro nella metà superiore di una delle clip selezionate e scegliere **Crea una super-clip dalle clip selezionate**.
   - Nella finestra Clip, selezionare **Funzioni > Crea una super-clip dalle clip selezionate.**
4. Nella finestra di dialogo Creazione di una Super-clip, decidere se creare una I-Clip (sub-montaggio interno) o una X-Clip (sub-montaggio esterno).

5. Opzionale: inserire un nome per la super-clip.
6. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

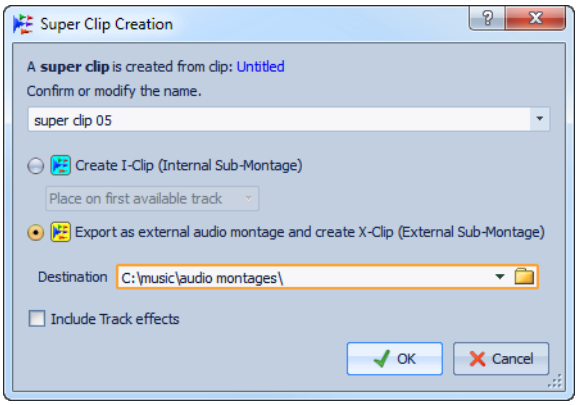
Le clip sono renderizzate come una super-clip all'interno del montaggio audio.



Finestra di dialogo Creazione di una Super-clip durante la creazione di super-clip da clip selezionate

In questa finestra di dialogo, specificare come creare super-clip per sub-montaggi interni ed esterni.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro nella metà superiore di una o più clip selezionate e scegliere **Crea una super-clip dalle clip selezionate**.



Nome

Consente di specificare il nome per la super clip. Per le X-Clip, il nome viene inoltre utilizzato come nome del montaggio audio.

Crea una I-Clip (sub-montaggio interno)

Consente di creare un nuovo montaggio audio all'interno del montaggio audio aperto e di inserire una super-clip come riferimento.

Posizionamento dell'I-Clip

Quando si crea un sub-montaggio da clip poste su diverse tracce, è possibile specificare su quale traccia inserire la super-clip.

Esporta sotto forma di montaggio audio esterno e crea una X-Clip (sub-montaggio esterno)

Consente di creare un montaggio audio indipendente e una super clip che fa riferimento a questo montaggio audio.

Destinazione

Consente di selezionare la cartella di destinazione del sub-montaggio esterno.

Includi gli effetti delle tracce

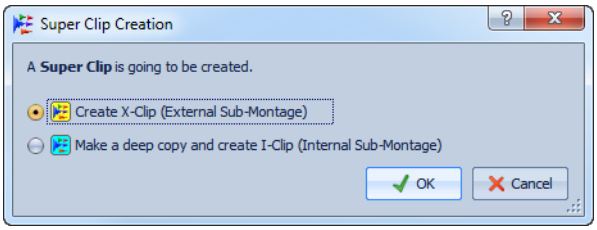
Se questa opzione è attivata, gli effetti della traccia vengono inclusi nel sub-montaggio. Se si desidera conservare la super clip nella traccia, disattivare questa opzione.

Finestra di dialogo Creazione di una Super-clip durante l'inserimento di montaggi audio esterni

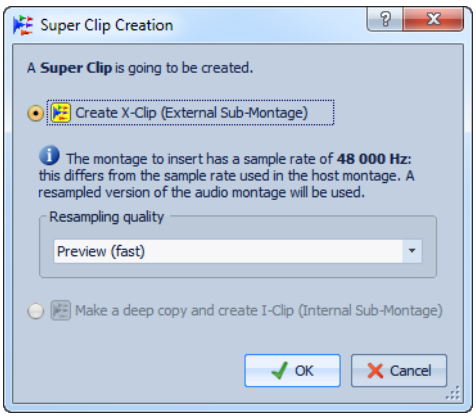
In questa finestra di dialogo, è possibile selezionare se creare X-Clip o I-Clip durante l'inserimento di un montaggio audio esterno in un altro montaggio audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro nella metà superiore di una o più clip selezionate e scegliere **Crea una super-clip dalle clip selezionate**.

Se le frequenze di campionamento del montaggio audio esterno e del montaggio audio attualmente aperto corrispondono, viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:



Se le frequenze di campionamento del montaggio audio esterno e del montaggio audio attualmente aperto non corrispondono, viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:



Crea una X-Clip (sub-montaggio esterno)

La super-clip si riferisce al file del montaggio audio.

Effettua una copia in profondità e crea una I-Clip (sub-montaggio interno)

Il montaggio audio viene copiato nell'altro montaggio audio. La super-clip fa riferimento a questa copia indipendente.

Qualità del ricampionamento

Se la frequenza di campionamento del montaggio audio esterno e del montaggio audio attualmente aperto non corrispondono, è possibile utilizzare il plug-in **Crystal Resampler** per eseguire una conversione della frequenza di campionamento.

Inserimento di sub-montaggi esterni nei montaggi audio

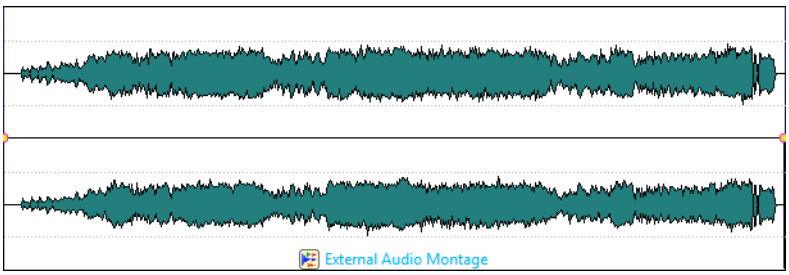
È possibile inserire un sub-montaggio esterno come una super-clip in un altro montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire il montaggio audio in cui si desidera inserire un altro montaggio.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic-destro su un'area vuota della finestra di montaggio, selezionare **Inserisci dei montaggi audio > Sfoglia**, selezionare i montaggi audio che si desidera inserire e fare clic su **Apri**.
   - Trascinare il montaggio audio che si desidera inserire da Windows Explorer/Mac OS Finder o dall'interno di WaveLab nella finestra di montaggio.
3. Nella finestra di dialogo Creazione di una Super clip, selezionare se creare una X-Clip o una I-Clip e fare clic su **OK**.
4. Dal menu a tendina, selezionare la modalità di aggiunta e mixaggio del sub-montaggio esterno.

RISULTATO

Il sub-montaggio esterno viene renderizzato e la super-clip risultante viene inserita alla posizione del cursore di modifica.



Modifica delle super-clip

È possibile riaprire le sorgenti delle super-clip, modificare le clip contenute e applicare le modifiche per aggiornare le super-clip dei montaggi audio esterni o interni.

Le modifiche nel montaggio audio interno o esterno sono applicate al montaggio audio genitore quando vengono renderizzati i sub-montaggi.

Modifica del sub-montaggio esterno di una super-clip

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, fare clic-destro sull'area inferiore di una super-clip di un sub-montaggio esterno e selezionare **Modifica del sub-montaggio** o fare doppio-clic sull'area superiore della super-clip.

   Il sub-montaggio esterno viene aperto in un'altra linguetta.
2. Modificare il sub-montaggio esterno e salvare le modifiche.
3. Decidere come si desidera aggiornare il montaggio audio.
   - Per applicare le modifiche a tutti i montaggi audio che fanno riferimento al montaggio audio aggiornato, selezionare **File > Esporta > Effettua una renderizzazione dei montaggi, utilizzandola come sub-montaggio**.
   - Per applicare le modifiche a un singolo montaggio audio, tornare al montaggio audio che contiene il sub-montaggio esterno che è stato aggiornato. Selezionare il montaggio audio aggiornato e nella finestra File selezionare **Menu > Aggiorna la renderizzazione del montaggio audio selezionato**.
4. Salvare il montaggio audio.

Modifica del sub-montaggio interno di una super-clip

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, fare clic-destro sull'area inferiore di una super-clip di un sub-montaggio interno e selezionare **Modifica del sub-montaggio** o fare doppio-clic sull'area superiore della super-clip.

   Il sub-montaggio interno viene aperto in un'altra linguetta.
2. Modificare le clip del sub-montaggio interno e salvare le modifiche.

RISULTATO

Le modifiche vengono renderizzate automaticamente per aggiornare la super-clip.

Freeze dei sub-montaggi esterni

Eseguire il freeze dei sub-montaggi esterni consente di renderizzare il sub-montaggio esterno in un file audio convertendo le super-clip in clip regolari.

IMPORTANTE

Una volta eseguito il freeze di un sub-montaggio, non è più possibile modificarlo come un montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare il sub-montaggio esterno che si desidera congelare.
2. Nella finestra File, selezionare **Menu > Congela il sub-montaggio esterno**.
3. Specificare un nome e una posizione e fare clic su **Salva**.

Gestione di file sorgente delle clip

La finestra File aiuta a gestire i file utilizzati nel montaggio audio corrente.

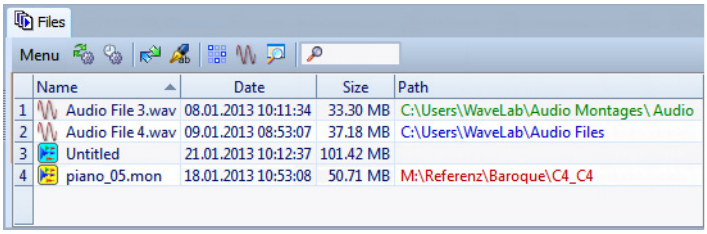
Qui vengono visualizzati tutti i file utilizzati dalle clip nel montaggio audio corrente insieme alle relative posizioni, dimensioni e data di ultima modifica. Inoltre, sono disponibili le seguenti operazioni file:

- Sostituzione dei file nel montaggio audio
- Rinomina dei file (tutti i riferimenti clip interni sono aggiornati)
- Apertura di file utilizzati nel montaggio audio dell'area di lavoro File Audio
- Esportazione di nomi dei file sotto forma di testo

Finestra File

In questa finestra è possibile gestire i file utilizzati nel montaggio audio corrente, compresi i montaggi interni ed esterni.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > File**.



Elenco dei file

L'elenco dei file mostra i nomi, le date, le dimensioni e i percorsi dei file utilizzati nel montaggio audio corrente. La posizione e il tipo dei file determina la modalità di visualizzazione dei percorsi:

- Se il percorso è relativo alla posizione del montaggio audio del file, il percorso viene visualizzato in verde.
- Se il percorso si trova nella stessa partizione del montaggio audio, ad esempio in una sottocartella, il percorso viene visualizzato in blu.
- Se il percorso si trova su un'altra partizione, viene visualizzato in rosso.
- I sub-montaggi interni non hanno percorso.

Menu

Aggiorna la renderizzazione del montaggio audio selezionato

Consente di renderizzare il montaggio audio focalizzato in un nuovo file audio. È necessario per inoltrare le modifiche applicate nel sub-montaggio selezionato al montaggio audio aperto.

Aggiorna le renderizzazioni obsolete

Consente di renderizzare tutti i montaggi audio modificati dal momento della creazione del file audio renderizzato.

Scambia il file

Consente di sostituire il file selezionato con un altro file.

Congela il sub-montaggio esterno

Consente di renderizzare il sub-montaggio esterno in un file audio e convertire le super-clip in clip regolari.

Rinomina file

Consente di modificare il nome del file. I riferimenti interni del montaggio audio sono aggiornati di conseguenza.

Esportazione di nomi dei file sotto forma di testo

Consente di creare un file di testo che elenca tutti i file utilizzati nel montaggio audio attivo.

Seleziona le clip del file selezionato

Consente di selezionare tutte le clip che fanno riferimento al file selezionato.

Modifica l'audio

Consente di aprire i file selezionati nell'area di lavoro File Audio. Se i file selezionati sono sub-montaggi, il montaggio audio relativo viene aperto nell'area di lavoro Montaggio Audio.

Individua in Windows Explorer

Consente di aprire Windows Explorer/Mac OS Finder per individuare il file selezionato.

Scambio del file sorgente di una clip

È possibile sostituire il file sorgente di una clip con un altro file e fare in modo che tutte le clip che fanno riferimento al file sorgente precedente si riferiscano al nuovo file sorgente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra File.
2. Nella finestra File, selezionare il file che si desidera scambiare.
3. Selezionare **Menu > Scambia il file** o fare clic sull'icona **Scambia il file**.
4. Selezionare il file di sostituzione e fare clic su **Apri**.

Modifica di nome e posizione dei file audio

È possibile modificare il nome e la posizione di un file audio nel progetto di montaggio audio. Tutte le clip che fanno riferimento a questo file sono aggiornate automaticamente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra File.
2. Nella finestra File, selezionare il file che si desidera rinominare.
3. Selezionare **Menu > Rinomina file** o fare clic sull'icona **Rinomina file**.
4. Nella finestra di dialogo Rinomina file, immettere un nuovo nome.
5. Per inserire una nuova posizione del file, attivare **Cambia cartella** e immettere una nuova posizione per il file.
6. Opzionale: se si desidera che il nome delle clip associate venga modificato in base al nuovo nome del file, attivare **Rinomina le clip selezionate come nome file**.
7. Fare clic su **OK**.

Esportazione dei nomi dei file sotto forma di testo

È possibile esportare l'elenco dei nomi dei file come testo in vari formati. L'elenco contiene i nomi e i percorsi dei file audio nel montaggio audio attivo.

PREREQUISITI

Configurare il montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra File.
2. Nella finestra File, selezionare **Menu > Esporta i nomi dei file in forma di testo**.
3. Scegliere le informazioni che si desidera esportare e il formato di uscita.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'elenco dei nomi dei file viene aperto nel formato di uscita selezionato. Quando si seleziona **Stampa**, viene visualizzata la finestra Anteprima di stampa. Il file di testo viene salvato nella cartella per i file temporanei specificata.

Modifica del file sorgente di una clip

La modifica del montaggio audio potrebbe richiedere il processamento o la modifica dei file audio correnti a cui fanno riferimento le clip.

Utilizzare uno dei seguenti metodi per modificare il file sorgente di una clip:

- Fare clic-destro sull'area inferiore della clip che si desidera modificare e selezionare **Modifica** o fare doppio-clic sull'area superiore della clip. Il file sorgente della clip viene aperto nell'area di lavoro File Audio. Modificare la clip, salvarla e tornare al montaggio audio.
- Trascinare la clip nell'area di lavoro File Audio.

Tenere presente quanto segue:

- Le modifiche eseguite in questo modo influiscono su tutte le clip che utilizzano il file audio, comprese le clip in altri montaggi audio.
- È possibile annullare/ripristinare tutte le modifiche nei file audio. Tali modifiche si riflettono immediatamente in tutti i montaggi audio aperti.
- Se si utilizza **File > Salva con nome** per salvare il file audio sorgente con un nome diverso, tutti i montaggi audio aperti che si riferiscono al file fanno ora riferimento al nuovo file.

Informazioni su clonazione e sostituzione del file sorgente di una clip

La clonazione di un file sorgente audio elimina il rischio che altre clip vengano influenzate dalla modifica del file sorgente di una clip.

Utilizzare la funzione **Clona e sostituisci** per creare una copia del file sorgente audio e fare in modo che la clip faccia riferimento al nuovo file. Di conseguenza, è possibile modificare il file sorgente senza influire su altre clip o sul file audio originale.

Il file audio clonato è costituito dal file originale con il suffisso «_#X», dove X corrisponde a un numero. Il file audio clonato viene salvato nella cartella implicita specificata in **Preferenze del montaggio audio**.

La cartella implicita viene utilizzata quando WaveLab crea nuovi file a cui può fare riferimento un montaggio audio. I file salvati nella cartella implicita non sono temporanei, ovvero non vengono eliminati alla chiusura di WaveLab. Ciò risulta necessario in quanto il montaggio audio contiene riferimenti ai file.

Clonazione e sostituzione del file sorgente di una clip

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro sull'area inferiore di una clip e selezionare **Clona e sostituisci**.

RISULTATO

Un clone del file sorgente sostituisce la clip selezionata. Tutte le clip che fanno riferimento al file originale presentano riferimenti anche nel nuovo file.

Sostituzione del file audio di una clip

È possibile sostituire il file audio di una clip per confrontare diverse registrazioni.

NOTA

Non è possibile sostituire un file stereo con un file mono e viceversa.

PROCEDIMENTO

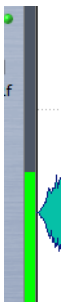
1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro sull'area inferiore di una clip e selezionare **Sostituisci il file audio**.
2. Selezionare il file a cui si desidera fare riferimento e fare clic su **Apri**.
   Assicurarsi che il file audio selezionato abbia la lunghezza adeguata: deve come minimo coprire l'intervallo tra i punti di inizio e di fine della clip.

RISULTATO

Il file audio selezionato sostituisce la clip. Tutte le impostazioni delle clip vengono mantenute e qualsiasi altro riferimento delle clip al file sostituito è ancora disponibile.

Indicatore attività traccia

L'indicatore dell'attività della traccia mostra il livello del volume per le tracce audio. Si trova nel lato destro dell'area di controllo traccia nell'area di lavoro Montaggio Audio.



L'indicatore dell'attività della traccia offre una panoramica generale di quali tracce stanno attualmente riproducendo audio a quale livello approssimativo, invece che fornire letture del livello esatto.

Inviluppi per clip

Per le clip nel montaggio audio, è possibile creare inviluppi per volume, dissolvenze e panorama.

È possibile creare una curva di inviluppo del volume indipendente per automatizzare il volume, per creare dissolvenze e dissolvenze incrociate e per mettere in mute sezioni di clip.

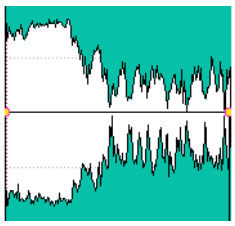
È inoltre possibile disegnare inviluppi di panorama per automatizzare le impostazioni di panorama per le clip. Per clip mono, panorama gestisce la posizione sinistra/destra nel campo stereo. Per clip stereo, panorama imposta il bilanciamento sinistro/destro.

Modificare le impostazioni di inviluppo nella finestra Clip focalizzata o fare clic-destro su una curva di inviluppo. Il menu delle impostazioni è diverso, a seconda se si fa clic sulla parte di fade-in, fade-out o sustain.

Modalità di visualizzazione dell'inviluppo

Di default, in tutte le clip viene visualizzata una curva di inviluppo del volume. È possibile visualizzare l'inviluppo come tre inviluppi separati: la parte di fade-in, di sustain e di fade-out.

I punti sul lato destro e sinistro della curva sono i punti di giunzione fade-in e fade-out che separano le parti di dissolvenza dalla parte di sustain.



La curva di inviluppo indica se sono stati definiti punti, fade-in o fade-out. Oltre alla curva, nella forma d'onda si riflettono inoltre di default le modifiche all'inviluppo del volume.L'attivazione/disattivazione viene eseguita selezionando **Vista > Le forme d'onda sono proporzionali al volume**.

Selezione dell'inviluppo

È possibile passare da inviluppi volume/dissolvenza a inviluppi panorama e viceversa.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare una clip e aprire la finestra Clip focalizzata.
2. Nel pannello **Inviluppo**, selezionare quale inviluppo modificare dal menu nella parte superiore.

Nascondere le curve di inviluppo

Di default, gli inviluppi vengono visualizzati in tutte le clip. È possibile nascondere tali inviluppi. Tuttavia, gli inviluppi nascosti sono ancora attivi.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare una clip, aprire la finestra Clip focalizzata e nel pannello **Inviluppo** selezionare **Nascondi tutto**.

Modifica dell'inviluppo della clip

I punti della curva consentono di creare curve di volume, di panorama e di dissolvenza per una clip. È possibile modificare la curva di inviluppo aggiungendo e spostando i punti della curva.

Modifica dei punti della curva

Molte delle operazioni di modifica utilizzate solitamente nel contesto del sistema operativo del computer in uso possono essere applicate quando vengono modificati i punti della curva. Inoltre, viene applicato un numero di procedure specifiche.

- Per aggiungere un punto della curva, fare doppio-clic sulla curva di inviluppo.
- Per eliminare un punto della curva, fare doppio-clic sul punto della curva. Il punto della curva tra le parti di sustain e dissolvenza dell'inviluppo non può essere eliminato.
- Per eliminare diversi punti della curva, selezionare quelli che si desidera eliminare, fare clic-destro su uno dei punti e selezionare **Elimina i punti selezionati**.
- Per selezionare un intervallo di punti, premere [Alt]/[Opzione] e trascinare per creare un rettangolo di selezione.
- Per spostare tutti i punti selezionati, fare clic su uno dei punti selezionati e trascinare.
- Per aumentare o diminuire il valore di due punti della curva consecutivi, fare clic con [Ctrl]/[Comando] sul segmento tra i punti e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare la posizione temporale di due punti della curva consecutivi, fare clic con [Shift] sul segmento tra i punti e trascinare verso destra o verso sinistra.
- Per aumentare o diminuire l'intera curva di inviluppo, assicurarsi che non sia selezionato alcun punto della curva, fare clic sulla curva di inviluppo e trascinare verso l'alto o verso il basso. Non trascinare un segmento delimitato da punti selezionati.

- Per regolare gli inviluppi in tutte le clip selezionate, tenere premuto [Alt]/[Opzione] e trascinare qualsiasi curva di inviluppo verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare il livello o il panorama di diverse clip nello stesso momento e per regolare inoltre entrambi i lati di un inviluppo stereo contemporaneamente.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere [Ctrl]/[Comando] e trascinare il punto di dissolvenza.
- Per modificare il livello o la durata di fade-in/out di più inviluppi nello stesso momento, selezionare le clip che si desidera modificare, quindi premere [Alt]/[Opzione] e modificare l'inviluppo con il mouse.

Reimpostazione dei punti della curva

È possibile reimpostare i punti della curva al livello di default.

- Per reimpostare un singolo punto su 0 dB, fare clic-destro sul punto e selezionare **Riporta a 0 dB i punti selezionati**.
- Per reimpostare l'intera curva di inviluppo alle impostazioni di default, fare clic-destro sulla curva di inviluppo e selezionare **Riporta il livello a 0 dB**.

Copia degli inviluppi

È possibile utilizzare curve di inviluppo esistenti in altre clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro su una curva di inviluppo e selezionare **Copia forma**.
2. Fare clic-destro sulla curva di inviluppo della clip di destinazione e selezionare **Incolla forma**.

Aumento del livello di una selezione

È possibile aumentare il livello dell'audio con determinati tempi di risalita e caduta (di default 20 ms) e regolare quindi il livello.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, in una clip, selezionare l'intervallo per la sezione della quale si desidera aumentare il livello.
2. Fare clic-destro sulla curva di inviluppo e selezionare **Aumenta la selezione con l'inviluppo**.

   Il livello dell'intervallo di selezione viene aumentato.
3. Fare clic sull'inviluppo dell'intervallo di selezione e trascinare verso l'alto o verso il basso per regolare il livello.

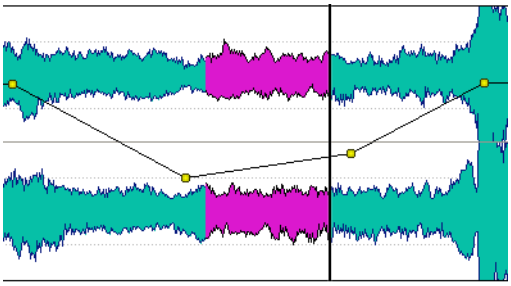
Mute di un intervallo selezionato di una clip

È possibile mettere in mute un intervallo selezionato riducendo il volume a -144 dB.

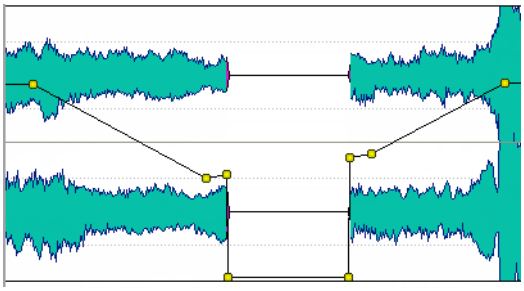
Queste sezioni in mute non sono influenzate quando si trascina la curva di inviluppo verso l'alto o verso il basso.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, in una clip, selezionare un intervallo per la sezione che si desidera mettere in mute.



2. Fare clic-destro sulla curva di inviluppo e selezionare **Metti in mute la selezione con l'inviluppo**.



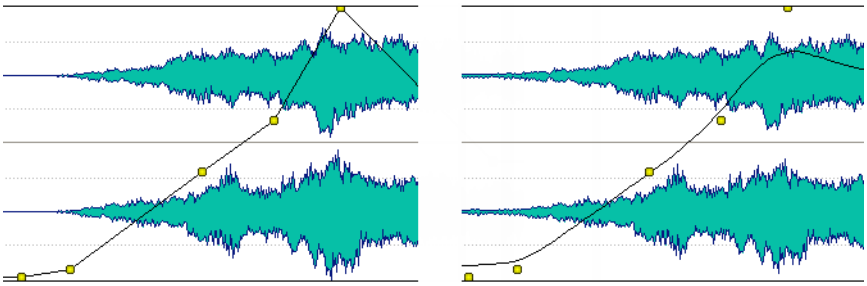
RISULTATO

La sezione è in mute. Vengono applicati un fade-in e un fade-out di 20 ms alla sezione in mute.

Smussamento dell'inviluppo

Per generare curve di inviluppo più naturali e smussate, è possibile attivare la funzione **Ammorbidimento**. Questa funzione può essere utilizzata durante il disegno della curva di inviluppo o applicata a una curva già esistente.

- Per attivare questa funzione, aprire la finestra Clip focalizzata e nel pannello **Inviluppo** attivare la funzione **Ammorbidimento**.



Creazione di preset di inviluppo

È possibile creare preset di inviluppo da richiamare e applicare in seguito ad altre clip. Sono disponibili preset separati per le parti di sustain (preset di inviluppo) e di dissolvenza.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, attivare la clip con la curva di inviluppo che si desidera salvare come preset.
2. Aprire la finestra Clip focalizzata e nel pannello **Inviluppo** fare clic sul menu **Preset**.
3. Selezionare **Salva con nome**.
4. Inserire un nome per il preset e fare clic su **Salva**.

Applicazione di preset dell'inviluppo

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, attivare la clip a cui si desidera applicare il preset dell'inviluppo.
2. Aprire la finestra Clip focalizzata e nel pannello **Inviluppo** fare clic sul menu **Preset**.
3. Selezionare un preset dall'elenco.

RISULTATO

Viene applicata la curva di inviluppo.

NOTA

I preset di inviluppo del volume possono essere applicati solo agli inviluppi del volume. I preset di inviluppo non relativi al volume (ad esempio i preset effetto e panorama) possono essere applicati a qualsiasi altro inviluppo non di volume, ma non agli inviluppi del volume.

Blocco della curva di inviluppo

Quando una curva di inviluppo viene bloccata, i punti della curva di inviluppo del volume sono nascosti e non possono essere modificati con il mouse. Tuttavia, è possibile trascinare l'intera curva verso l'alto o verso il basso.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, attivare la clip che si desidera bloccare.
2. Aprire la finestra Clip focalizzata e nel pannello **Inviluppo** attivare **Blocca**.

Blocco di tutte le curve di inviluppo

Se si bloccano globalmente tutte le curve di inviluppo, non è possibile modificarle con il mouse.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni** e attivare **Blocco globale degli inviluppi**.

RISULTATO

Gli inviluppi e i punti relativi sono comunque visualizzati, ma non è possibile selezionarli o modificarli.

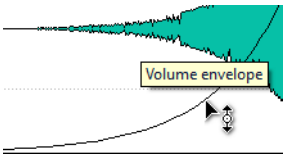
Modifica dell'inviluppo del volume totale di una clip

La curva di inviluppo di default non contiene alcun punto di inviluppo del volume. In questa condizione, è comunque possibile utilizzare la curva per modificare il volume totale di una clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, posizionare il cursore del mouse sulla curva di inviluppo.

   Il cursore del mouse viene visualizzato con la forma di un cerchio con due frecce che puntano verso l'alto e verso il basso.

2. Fare clic e trascinare la curva verso l'alto o verso il basso per modificare il volume di inviluppo della clip.

Inviluppi del volume mono/stereo

È possibile visualizzare due curve di inviluppo del volume per clip stereo, consentendo di controllare separatamente il volume per i canali sinistro e destro.

- Per convertire un inviluppo mono in un inviluppo stereo, fare clic-destro sull'inviluppo del volume di una clip e selezionare **Converti in stereo**.
- Per convertire un inviluppo stereo in un inviluppo mono, fare clic-destro sull'inviluppo del volume di una clip e selezionare **Converti in mono**.

NOTA

Solo gli inviluppi di volume possono essere convertiti in stereo.

Informazioni sulle modalità Pan

La potenza della somma dei canali diminuisce di circa 3 dB se un segnale è posizionato completamente a destra o a sinistra, rispetto allo stesso segnale posizionato al centro. È possibile compensare il tutto con le modalità panorama (pan).

Si consiglia di provare le varie modalità fino a trovare quella che si adatta meglio alle proprie esigenze. È possibile impostare le modalità panorama per tracce, clip e uscita master.

- Per impostare le modalità panorama per le clip, utilizzare il menu delle modalità panorama nella finestra Clip focalizzata nel pannello **Inviluppo** o utilizzare la manopola e il menu delle modalità panorama nella finestra Effetti.
- Per impostare le modalità panorama per le tracce e l'uscita master, utilizzare la manopola e il menu delle modalità panorama nella finestra Effetti.

Sono disponibili le seguenti modalità panorama:

Modalità pan	Descrizione
Attenuazione del canale (0 dB/mute)	Tale modalità non compensa in alcun modo la perdita di potenza. Se un segnale è posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali diminuisce di circa 3 dB.
Potenza costante (+ 3 dB/mute)	Si tratta della modalità di default. Indipendentemente dalla posizione del panorama, la potenza della somma dei canali rimane costante.
Enfatizzazione del canale (+ 4,5 dB/mute)	Se viene selezionata questa modalità e un segnale viene posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali è superiore rispetto a se si dispone di un segnale posizionato al centro.

Modalità pan	Descrizione
Enfatizzazione del canale (6 dB/mute)	Se viene selezionata questa modalità e un segnale viene posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali è superiore rispetto a se si dispone di un segnale posizionato al centro. È esattamente quello che avviene con l'opzione precedente, ma con enfatizzazione di potenza ancora maggiore.

Informazioni sulla modulazione audio con altro audio

È possibile utilizzare il segnale audio di una traccia per modulare il fattore di compressione di un'altra traccia. Il segnale della traccia audio superiore (clip) è solitamente definito segnale di modulazione, in quanto contiene l'audio da trasmettere.

Il plug-in **Ducker** viene utilizzato a questo scopo in quanto riduce il volume di un segnale nel caso sia presente un altro segnale.

LINK CORRELATI

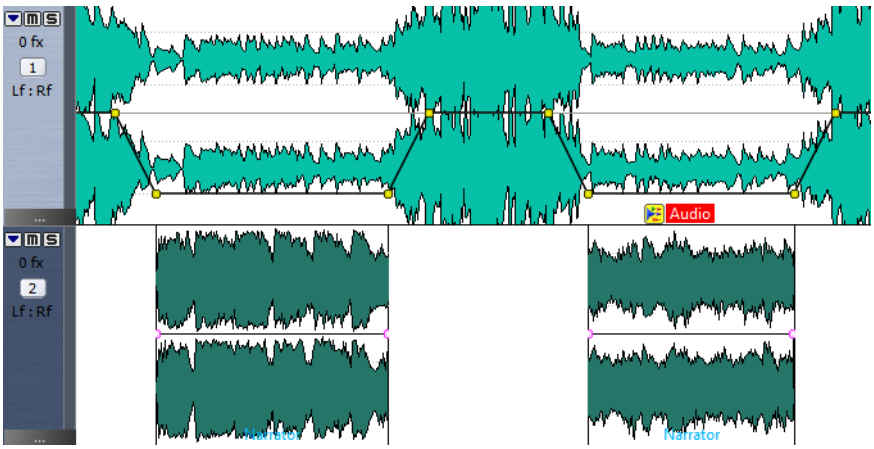
Ducking delle clip a pag. 302

Ducking delle clip

Il ducking viene eseguito quando il livello del segnale su una traccia è automaticamente ridotto in seguito alla presenza di un altro segnale su un'altra traccia o canale. È possibile creare effetti di ducking tra clip su due tracce adiacenti.

Se si attiva l'opzione **Ducking secondo un'altra traccia**, la presenza di un'altra clip su una traccia adiacente può provocare ducking.

Un'applicazione tipica per il ducking potrebbe essere una traccia musicale con una voce fuori campo che commenta su un'altra traccia. Ogni volta che viene udita la voce fuori campo, il volume della traccia musicale viene ridotto di un certo livello mediante curve di inviluppo di volume create automaticamente.



NOTA

- Il metodo di ducking delle clip è indipendente dalla modulazione della clip, nonostante condividano alcuni concetti. Il ducking delle clip è più flessibile ma necessita di maggiori regolazioni manuali.
- Le clip che provocano ducking devono essere posizionate completamente all'interno dell'intervallo di tempo della clip nella quale è applicato il ducking.
- Se le clip che provocano ducking contengono passaggi silenziosi, il ducking non funziona correttamente. È necessario modificare tali clip in modo che ciascuna frase sia una clip separata senza alcun silenzio. In questo modo la clip attiva correttamente il ducking.
- L'applicazione dell'opzione **Ducking secondo un'altra traccia** avviene su una clip alla volta. Ad esempio, se la musica consiste in numerose clip unite insieme, solo a una delle clip è applicato il ducking dalla voce fuori campo. Per risolvere questo problema, è possibile ripetere la funzione per ciascuna clip o utilizzare la funzione **Renderizza** nella Sezione Master per creare un file (singolo) specifico da clip separate e reimportarlo come nuova clip nel montaggio audio.

Creazione di un effetto di ducking

Nell'esempio seguente, la traccia a cui si applica il ducking contiene musica e una traccia adiacente che provoca il ducking contiene una voce fuori campo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, posizionare le clip che contengono musica e voce fuori campo in tracce adiacenti separate.

   Le clip con voce fuori campo devono trovarsi all'interno dell'intervallo temporale della clip musicale.
2. Selezionare la clip contenente musica e visualizzare la finestra Clip focalizzata.
3. Nel pannello **Inviluppo**, dal menu di tipo inviluppo, selezionare **Volume/Dissolvenze**.
4. Nel pannello **Inviluppo**, selezionare **Ducking secondo un'altra traccia**.
5. Nella finestra di dialogo Opzioni di Ducking, configurare le impostazioni.

   A seconda se la traccia voce fuori campo si trova sopra o sotto la traccia musicale, è necessario selezionare **Traccia precedente** o **Traccia successiva**.
6. Fare clic su **OK**.

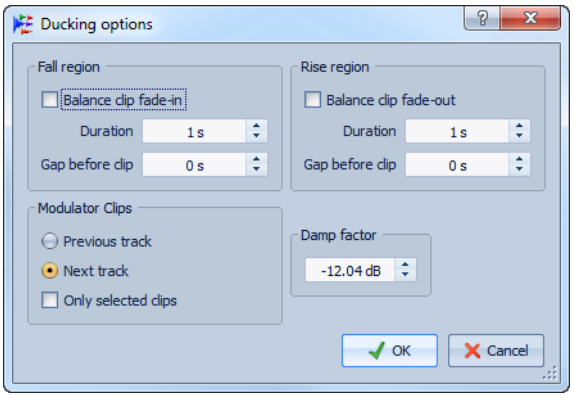
RISULTATO

Il livello della musica viene abbassato automaticamente dalle clip con voce fuori campo.

Finestra di dialogo Opzioni di Ducking

In questa finestra di dialogo, è possibile creare effetti di ducking.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip focalizzata, nel pannello **Inviluppo**, selezionare **Ducking secondo un'altra traccia**.



Regione di caduta - Bilancia il fade-in delle clip

Consente di ignorare qualsiasi impostazione di durata o spazio nella sezione **Regione di caduta**. Al contrario, l'inviluppo del ducking consente di ridurre il volume dalla posizione di fine del fade-in della clip con voce fuori campo.

Regione di caduta - Durata

Il tempo impiegato dal livello per decadere quando ha inizio il ducking.

Regione di caduta - Spazio prima della clip

Il tempo tra la fine della regione di caduta e l'inizio della clip voce.

Regione di salita - Bilancia il fade-out delle clip

Consente di ignorare qualsiasi impostazione di durata o spazio nella sezione **Regione di salita**. Al contrario, l'inviluppo del ducking consente di aumentare il volume dalla posizione di inizio del fade-out della clip con voce fuori campo.

Regione di salita - Durata

Il tempo impiegato dal livello per risalire dopo il termine del ducking.

Regione di salita - Spazio prima della clip

Il tempo tra la fine della clip voce e l'inizio della regione di salita.

Clip modulatrici - Traccia precedente/successiva

Consente di definire se la traccia modulatrice deve trovarsi prima (**Traccia precedente**) o dopo (**Traccia successiva**) la traccia su cui eseguire il ducking.

Clip modulatrici - Solo clip selezionate

Se questa opzione è attivata, solo le clip selezionate nella traccia modulatrice causeranno il ducking.

Fattore Damp

Viene qui impostata la quantità di ducking, ovvero il grado di attenuazione applicato alla clip interessata.

Dissolvenze e dissolvenze incrociate nel montaggio audio

Un fade-in è un incremento graduale di livello, un fade-out è un decremento graduale di livello. Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out.

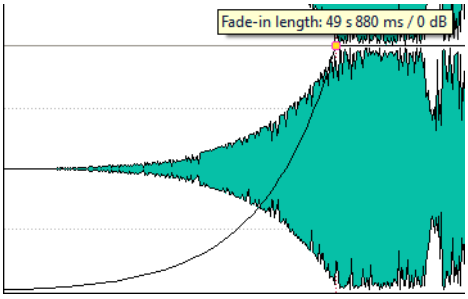
Creazione delle dissolvenze

Di default, in tutte le clip vengono visualizzati un punto di giunzione fade-in e uno fade-out. Questi possono essere trascinati orizzontalmente per creare un fade-in o fade-out per una clip.

È possibile aggiungere punti di inviluppo a una dissolvenza proprio come con gli inviluppi di volume.

- Per creare un fade-in, fare clic sul punto di fade-in all'inizio di una clip e trascinarlo a destra.
- Per creare un fade-out, fare clic sul punto di fade-out alla fine di una clip e trascinarlo a sinistra.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere [Ctrl]/[Comando] durante il trascinamento.

La curva di fade-in/fade-out lineare risultante viene visualizzata nella clip e la dissolvenza viene inoltre riflessa nella forma d'onda. Se si posiziona il mouse sul punto di fade-in, viene visualizzata un'etichetta che mostra la durata di fade-in in secondi e millisecondi, nonché il volume in dB.



Modifica del menu delle dissolvenze

In questo menu, è possibile selezionare diverse curve di dissolvenza preset e altre opzioni relative alla dissolvenza.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro sul punto di fade-in o fade-out per aprire il menu **Fade-in/Fade-out**. Questo menu è un sottoinsieme della finestra Clip focalizzata.

Regione del fade-in/Regione del fade-out

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte del fade-in/fade-out della clip focalizzata.

Copia forma

Consente di copiare la forma del fade-in/fade-out negli appunti.

Incolla forma

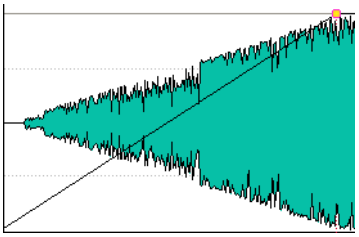
Consente di sostituire la forma del fade-in/fade-out copiata negli appunti. La lunghezza originale viene mantenuta.

Incolla nelle clip selezionate

Consente di sostituire la forma del fade-in/fade-out di tutte le clip selezionate con la forma copiata negli appunti. La lunghezza originale viene mantenuta.

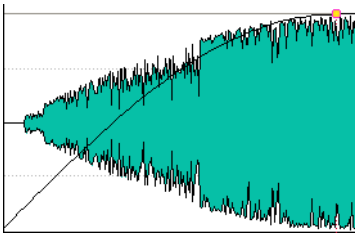
Lineare

Consente di modificare il livello in maniera lineare.



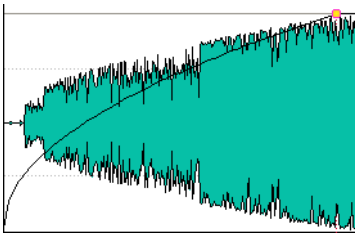
Seno (*)

Consente di modificare il livello in base al primo quarto della curva seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) rimane costante durante la transizione.



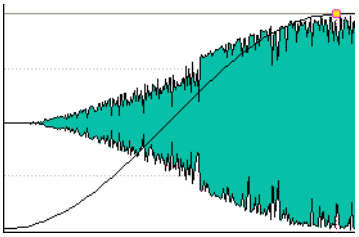
Radice quadrata (*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) rimane costante durante la transizione.



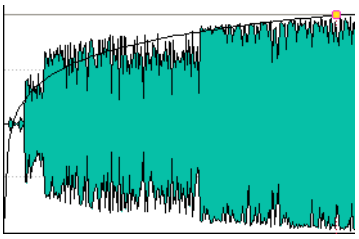
Sinusoidale

Consente di modificare il livello in base a una parte di mezzo periodo della curva seno.



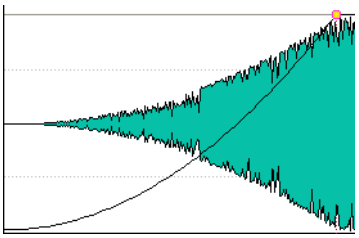
Logaritmico

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.



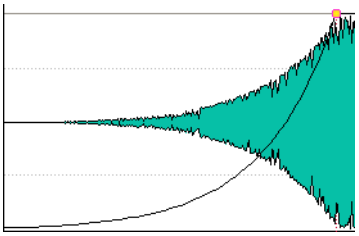
Esponenziale

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.



Esponenziale+

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.



Regola la durata del fade-in/Regola la durata del fade-out

Consente di impostare la durata del fade-in/fade-out sul valore specificato nella finestra Clip focalizzata nel pannello **Fade-in/Fade-out**.

Applica default

Consente di sostituire il fade-in/fade-out corrente con l'impostazione di default specificata nella finestra Clip focalizzata nel pannello **Fade-in/Fade-out**.

Salvataggio di un fade-in/fade-out come default

La forma curva fade-in/fade-out di default è lineare. È possibile modificare questa impostazione e definire una lunghezza e/o forma di default separatamente per fade-in e fade-out.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, trascinare il punto di fade-in/fade-out nella posizione che si desidera impostare come default.
2. Nella finestra Clip focalizzata e nel pannello **Fade-in** o **Fade-out**, aprire il menu **Preset**.
3. A seconda se si desidera salvare la dissolvenza corrente come default per fade-in e/o dissolvenze incrociate, selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Salva come default per i fade-in/fade-out automatici**
   - **Salva come default per le dissolvenze incrociate automatiche**
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Quando si fa clic-destro su un punto di fade-in/fade-out e si seleziona **Applica default**, viene applicata la dissolvenza salvata. Inoltre, quando si crea una nuova clip e viene attivata l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**, viene utilizzata la dissolvenza di default.

NOTA

Le dissolvenze di default vengono salvate per ciascun montaggio audio. Se si desidera utilizzare la stessa dissolvenza di default per più montaggi audio, è necessario aggiornare il modello del montaggio audio.

Applicazione di un fade-in/fade-out di default

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio fare clic-destro sull'area di fade-in/fade-out per la quale applicare il fade-in/fade-out di default.
2. Selezionare **Applica default**.
   È inoltre possibile fare clic sul pulsante **Applica default** nella finestra Clip focalizzata.

RISULTATO

La durata di fade-in/fade-out è impostata sul valore di default definito.

Applicazione di dissolvenze di default a nuove clip

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**.

RISULTATO

Tutte le nuove clip importate o registrate nel montaggio audio sono composte da lunghezza e forma di fade-in e fade-out di default se l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip** è attiva. In questo caso, vengono utilizzate le forme di dissolvenza incrociata di default. Si applica inoltre alle clip create mediante la divisione di altre clip.

Blocco della durata delle dissolvenze durante la regolazione dei bordi delle clip

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Blocca le durate delle dissolvenze durante la regolazione dei bordi delle clip**.

RISULTATO

La lunghezza di fade-in/fade-out definita viene bloccata all'inizio o alla fine della clip, anche se vengono regolati i bordi della clip.

Copia delle dissolvenze

È possibile copiare un fade-in o fade-out e incollarlo in un'altra clip.

PROCEDIMENTO

1. Nel Montaggio Audio, fare clic-destro su un punto di fade-in/fade-out e selezionare **Copia forma**.
2. Fare clic-destro sul punto di fade-in/fade-out per il quale applicare la dissolvenza e selezionare **Incolla forma**.

RISULTATO

La dissolvenza viene applicata alla clip.

Configurazione dell'inviluppo di livello/dissolvenza dopo gli effetti

Quando si utilizzano processori di dinamica che alterano il livello della clip, è utile posizionare l'inviluppo di livello/dissolvenza dopo la sezione di effetto della clip.

PROCEDIMENTO

1. Nel Montaggio Audio, aprire la finestra Clip focalizzata.
2. Nel pannello **Inviluppo**, attivare **Inviluppo del livello/dissolvenza dopo gli effetti**.

Disattivazione di modifiche di dissolvenza automatiche per singole clip

È possibile disattivare le modifiche di dissolvenza automatiche per singole clip. Ciò è utile se sono state configurate delle dissolvenze che non si desidera vengano alterate in alcun modo, anche se si vuole che la clip si sovrapponga a un'altra clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la clip per cui si desidera disattivare le modifiche di dissolvenza automatiche.
2. Nella finestra Clip focalizzata e nel pannello **Fade-in** o **Fade-out**, disattivare **Modifiche automatiche**.

Creazione di dissolvenze incrociate automatiche nei montaggi audio

Le dissolvenze incrociate nei montaggi audio possono essere create automaticamente quando i bordi delle clip si sovrappongono. È possibile specificare il tipo di dissolvenza incrociata da eseguire.

PREREQUISITI

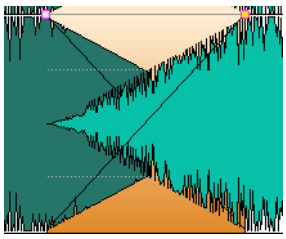
Disattivare **Opzioni > Nessuna dissolvenza incrociata automatica**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni**, quindi scegliere uno dei seguenti tipi di dissolvenza incrociata automatica:
   - **Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni libere**
   - **Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni fade-in forzate**
   - **Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni fade-out forzate**
2. Spostare una clip in modo che si sovrapponga al bordo di un'altra clip.

RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene creata automaticamente nella sovrapposizione. Di default, sono disponibili due curve di dissolvenza lineare di uguale lunghezza, una con fade-out e l'altra con fade-in. Questo avviene inoltre se si incolla una clip in modo che si sovrapponga a un'altra.



Informazioni sugli attributi di compensazione della dissolvenza incrociata

Quando si crea una dissolvenza incrociata, la forma di fade-in/fade-out viene modificata per ottimizzare l'evoluzione del volume durante la dissolvenza incrociata.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip focalizzata nel pannello **Fade-in** o **Fade-out**, aprire il menu di compensazione della dissolvenza incrociata.

Forma pura

La forma della dissolvenza non è modificata e viene utilizzata come definita. Si tratta dell'impostazione di default quando viene selezionato qualsiasi preset di fade-in/fade-out.

Compensazione dell'ampiezza

Se viene selezionata questa opzione per una curva fade-in/fade-out in una dissolvenza incrociata, i guadagni fade-in/fade-out sommati restano costanti nell'intera regione della dissolvenza incrociata. Questa opzione è consigliata per dissolvenze incrociate brevi.

Compensazione media

Rappresenta una soluzione intermedia tra la compensazione dell'ampiezza e quella della potenza. Questa opzione è consigliata se gli altri due attributi di compensazione non forniscono il risultato richiesto.

Compensazione della potenza

Se questa opzione è selezionata, l'energia (potenza) della dissolvenza incrociata è costante nell'intera regione della dissolvenza incrociata. La dissolvenza incrociata tra tipi completamente diversi di materiale audio può spesso causare la «cancellazione armonica reciproca» al punto di giunzione della dissolvenza incrociata, provocando l'abbassamento del volume. Le dissolvenze incrociate di potenza costante compensano questo problema. Utilizzando i preset di dissolvenza **Seno (*)** o **Radice quadrata (*)** per un fade-in/fade-out, è possibile fornire una dissolvenza incrociata di potenza costante senza selezionare questa opzione.

NOTA

Se si seleziona un attributo di compensazione per una dissolvenza singola (non in una dissolvenza incrociata) è possibile modificare la forma della curva. Tuttavia, la compensazione attuale viene applicata solo quando la dissolvenza diventa parte di una dissolvenza incrociata.

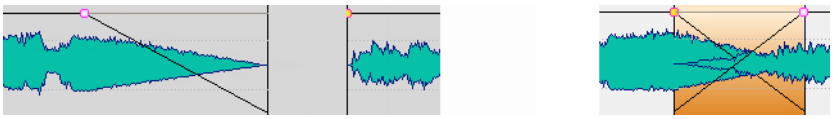
Modifica della dissolvenza incrociata

È possibile creare dissolvenze incrociate con lunghezze e forme indipendenti per le curve fade-in e fade-out.

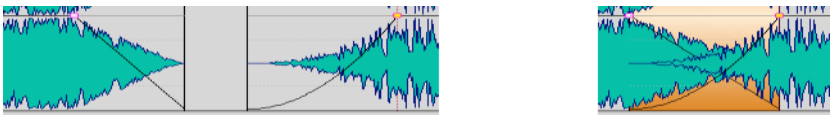
La dissolvenza incrociata automatica di default è lineare; inoltre utilizza la stessa forma e le stesse lunghezze di dissolvenza per fade-in e fade-out. Nella maggior parte dei casi, una dissolvenza incrociata seno o lineare non alterata produce il risultato atteso. Si applicano le seguenti regole:

- Una dissolvenza incrociata include fade-in e fade-out.
- È possibile modificare le curve di fade-in e fade-out nelle dissolvenze incrociate come avviene per le dissolvenze.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la durata della dissolvenza incrociata, premere [Shift], fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la regione della dissolvenza incrociata, premere [Ctrl]/[Comando], fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.

- Quando si sposta una clip in modo che si sovrapponga a un'altra per creare una dissolvenza incrociata e nessuna clip presenta un dissolvenza definita nella sovrapposizione, viene creata una dissolvenza incrociata di default se una delle opzioni di dissolvenza incrociata automatica è attivata.
- Quando si sposta una clip con una curva di dissolvenza definita in modo che si sovrapponga al bordo adiacente di un'altra clip (senza una dissolvenza definita), la clip non spostata presenta automaticamente la stessa forma di dissolvenza della clip spostata (ma come una dissolvenza opposta corrispondente), con compensazione dell'ampiezza. Questo si applica solo se la lunghezza di fade-out della clip non spostata è impostata su zero.



- Se entrambe le clip hanno diverse curve di dissolvenza definite ai rispettivi bordi adiacenti durante la creazione di una dissolvenza incrociata, viene creata una dissolvenza incrociata asimmetrica basata sulle curve di dissolvenza definite.



Oltre alle diverse combinazioni descritte sopra, sono presenti altri fattori che influiscono sul risultato durante la creazione di dissolvenze incrociate. Nel seguente esempio vengono utilizzati un fade-out predefinito e un fade-in non definito. Il fade-in viene creato quando viene eseguita la dissolvenza incrociata. I risultati variano a seconda del tipo di curva di fade-out definita utilizzata:

- Se il fade-out è un preset (ad eccezione di **Seno (*)** o **Radice quadrata (*)**) che utilizza **Forma pura**, al fade-in corrispondente viene applicato lo stesso preset con compensazione dell'ampiezza.
- Se il fade-out è un preset che utilizza un attributo di compensazione, al fade-in viene applicato lo stesso preset, ma con l'attivazione di **Forma pura**, perché la compensazione abbia effetto.
- Se il fade-out utilizza i preset **Seno (*)** o **Radice quadrata (*)** con l'impostazione **Forma pura**, anche il fade-in ottiene lo stesso preset con **Forma pura** e l'attributo di compensazione è evidenziato in grigio nel menu. Di fatto, viene utilizzata la compensazione della potenza. Infatti le curve **Seno (*)** e **Radice quadrata (*)** forniscono esse stesse dissolvenze incrociate di potenza costanti.

Il menu **Opzioni** fornisce opzioni aggiuntive che influiscono sulle dissolvenze incrociate.

LINK CORRELATI

Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip a pag. 267

Dissolvenza incrociata con sovrapposizioni forzate di dissolvenza

PREREQUISITI

Per utilizzare le sovrapposizioni forzate fade-in/fade-out, è necessario che sia presente un fade-in/fade-out (non impostato su zero) definito nella sovrapposizione. Altrimenti, viene attivata l'opzione **Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni libere** per tale dissolvenza incrociata.

La seguente descrizione si applica a sovrapposizioni forzate fade-in e fade-out. Nell'ultimo caso, tuttavia, la lunghezza di fade-out definita forza la sovrapposizione e, di conseguenza, il bordo sinistro della clip destra viene regolato.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, attivare **Opzioni > Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni fade-in forzate**.
2. In una traccia che contiene diverse clip, creare una curva fade-in in una clip.
3. Trascinare la clip a sinistra in modo che si sovrapponga a un'altra clip, oltre il bordo destro della clip.

   Una dissolvenza incrociata viene creata nella sovrapposizione.
4. Continuare trascinando la clip, in modo che il punto di fade-in della clip trascinata si sovrapponga al bordo destro della clip.
5. Trascinare nuovamente la clip verso destra.

   La clip ridimensionata viene gradualmente scoperta. Viene memorizzata la lunghezza originale della clip, in modo da poter ripristinare successivamente le clip ridimensionate.
6. Separare nuovamente le due clip senza creare una sovrapposizione, in modo che tornino nella posizione destra/sinistra originale corrispondente a ognuna delle due.
7. Trascinare la clip sinistra a destra in modo che si sovrapponga all'altra e continuare il trascinamento verso destra.

   Il bordo destro della clip sinistra viene progressivamente ridimensionato durante il trascinamento ulteriore della clip verso destra.

RISULTATO

Le sovrapposizioni forzate della dissolvenza possono inoltre essere utilizzate con le opzioni **Consenti dissolvenze incrociate automatiche multiple** e **Consenti una dissolvenza incrociata automatica con le clip della traccia focalizzata**.

Informazioni sulla regolazione di dissolvenze incrociate tra clip

La finestra Ingrandimento mostra una vista ingrandita dell'inizio della clip selezionata e consente di regolare accuratamente il punto della dissolvenza incrociata per due clip adiacenti.

Lo scopo principale è quello di semplificare la divisione di due clip consecutive. In questo caso, la visualizzazione dell'ingrandimento mostra la fine della clip sinistra e l'inizio della clip destra. Questo tipo di divisione è possibile applicando dissolvenze incrociate brevi.

Sono disponibili due tipi principali di dissolvenze incrociate:

- Dissolvenze incrociate artistiche: ad esempio, se si desidera applicare la dissolvenza incrociata a due brani per eseguire una transizione gradevole. Solitamente, questi tipi di dissolvenze incrociate sono piuttosto lunghi e possono essere creati facilmente dalla finestra di montaggio audio.
- Dissolvenze incrociate di riparazione: ad esempio, se si desidera sostituire una sezione di audio nel modo più trasparente possibile senza discontinuità udibile nell'audio risultante. In questi casi, è necessario ridurre le dissolvenze incrociate il più possibile. Questi tipi di dissolvenze incrociate possono essere creati al meglio nella finestra Ingrandimento.

NOTA

La vista dell'ingrandimento è centrata intorno al punto di inizio della clip destra. Se si sposta la clip destra sulla traccia, la clip sinistra sembra muoversi nella vista dell'ingrandimento.

Regolazione di dissolvenze incrociate tra clip

Regolare accuratamente le dissolvenze incrociate tra clip è importante per evitare click nei punti di giunzione. WaveLab analizza le forme d'onda per trovare automaticamente i migliori offset di dissolvenza incrociata.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, in una traccia, allineare le due clip che si desidera siano vicine.
2. Selezionare la clip posizionata a destra.
3. Aprire la finestra Ingrandimento.

   In questo modo vengono visualizzate in modo dettagliato le due clip.
4. Impostare il fattore di ingrandimento mediante le icone poste sopra la visualizzazione dell'ingrandimento o selezionare un fattore di ingrandimento tramite **Menu**.

   Se è stato attivato **Menu > Ingrandimento automatico del livello**, le forme d'onda vengono automaticamente ingrandite in senso verticale per riempire la visualizzazione dell'ingrandimento.
5. Se necessario, spostare o ridimensionare la clip posizionata a destra nella visualizzazione dell'ingrandimento.

6. Impostare l'intervallo di ricerca mediante le icone poste sopra la visualizzazione dell'ingrandimento o selezionare un intervallo di ricerca tramite **Menu**.
7. Decidere se si desidera spostare la clip a sinistra o la clip a destra.
   - Per spostare la clip a sinistra, fare clic sull'icona **Sposta a sinistra (corrispondenza con la forma d'onda)** o selezionare **Menu > Sposta a sinistra (corrispondenza con la forma d'onda)**.
   - Per spostare la clip a destra, fare clic sull'icona **Sposta a destra (corrispondenza con la forma d'onda)** o selezionare **Menu > Sposta a destra (corrispondenza con la forma d'onda)**. È utile se le due clip sono già sovrapposte.

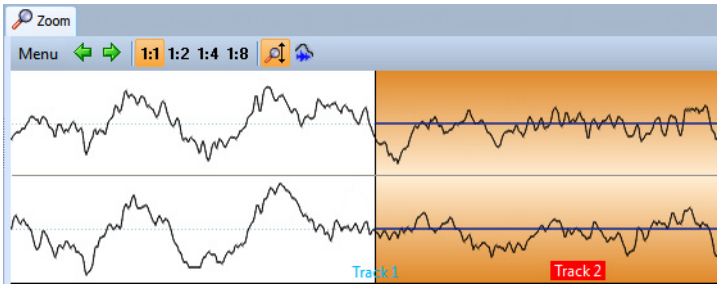
RISULTATO

WaveLab esegue la scansione dell'audio a sinistra del punto di giunzione e sposta la clip a destra nella posizione che garantisce la migliore corrispondenza di fase possibile, per evitare cancellazioni armoniche. Quando la clip a destra viene spostata oltre la clip a sinistra, viene creata automaticamente una breve dissolvenza incrociata.

Finestra di ingrandimento

Nella finestra Ingrandimento è possibile trovare il miglior punto di dissolvenza incrociata per due clip adiacenti.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Ingrandimento**.



In **Menu** sono disponibili le seguenti opzioni:

Sposta a sinistra (corrispondenza con la forma d'onda)

Consente di eseguire la scansione dell'audio a sinistra del punto di giunzione e di trovare la migliore corrispondenza di fase possibile, per evitare cancellazioni armoniche. La clip a destra viene spostata sulla clip a sinistra. In questo modo viene creata una breve dissolvenza incrociata che garantisce la giunzione più morbida possibile.

Sposta a destra (corrispondenza con la forma d'onda)

Consente di eseguire la scansione dell'audio a destra del punto di giunzione e di trovare la migliore corrispondenza di fase possibile, per evitare cancellazioni armoniche. La clip a destra viene quindi spostata ulteriormente a destra. In questo modo viene creata una breve dissolvenza incrociata che garantisce la giunzione più morbida possibile. Questa funzione è utile se le due clip sono già sovrapposte.

Intervallo di ricerca

Consente di determinare quanto dettagliatamente WaveLab eseguirà la scansione delle clip durante la ricerca della migliore corrispondenza di fase possibile. Con valori elevati si ottiene una maggiore precisione, ma tempi di processamento più lunghi. Se il suono presenta molti bassi, evitare di utilizzare l'impostazione dell'intervallo di ricerca più breve.

Ingrandimento

Consente di impostare il fattore di ingrandimento. Ad esempio, 1:4 indica che 1 pixel sullo schermo corrisponde a 4 campioni audio.

Ingrandimento automatico del livello

Consente di ingrandire automaticamente la forma d'onda in senso verticale, in modo da riempire la vista.

Visualizza inviluppo

Consente di visualizzare le curve di inviluppo delle clip nella vista. Le curve realmente visualizzate variano a seconda delle impostazioni di ciascuna clip.

Modifica della durata della clip

È possibile regolare la lunghezza di una clip mediante la modifica della durata.

I risultati migliori per la modifica o la compressione di una clip si ottengono grazie all'utilizzo di piccole o moderate quantità di modifica della durata. È consigliato evitare la modifica della durata di materiali già modificati.

Quando si esegue la modifica della durata in una clip, viene creata una copia del file audio originale contenente l'intervallo audio utilizzato nella clip. La modifica della durata viene applicata alla copia e la clip presenta ora riferimenti alla copia.

- Il file audio copiato presenta lo stesso nome dell'originale, ma con il suffisso «_#X», dove X corrisponde a un numero.
- Il file audio copiato viene salvato nella cartella implicita specificata in **Preferenze del montaggio audio**.

NOTA

Poiché il nuovo file audio copiato contiene esattamente l'intervallo audio utilizzato dalla clip, non è possibile allungare la clip mediante ridimensionamento dopo aver applicato **Modifica durata al cursore**.

Modifica della durata delle clip

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, spostare il cursore di modifica nella posizione in cui si desidera terminare la clip.
2. Fare clic-destro sulla clip di cui si desidera modificare la durata e selezionare **Modifica durata fino al cursore**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo Modifica della durata. È possibile modificare solo la sezione **Metodo**, in quanto le altre impostazioni sono determinate dalla posizione del cursore di modifica.
3. Nella finestra di dialogo Modifica della durata, modificare le impostazioni e fare clic su **OK**.

RISULTATO

La clip viene modificata in modo da allungarsi o restringersi così da terminare alla posizione del cursore di modifica.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Modifica della durata a pag. 211

Pitch shifting della clip

È possibile regolare l'altezza di una clip mediante la funzione di pitch shifting.

Quando si esegue il pitch shifting in una clip, viene creata una copia del file audio originale contenente l'intervallo audio utilizzato nella clip. Il pitch shifting viene applicato alla copia e la clip presenta ora riferimenti alla copia.

- Il file audio copiato presenta lo stesso nome dell'originale, ma con il suffisso «_#X», dove X corrisponde a un numero.
- Il file audio copiato viene salvato nella cartella implicita specificata in **Preferenze del montaggio audio**.

Pitch shifting delle clip

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro nella parte inferiore di una clip per la quale si desidera applicare il pitch shifting (trasposizione dell'altezza) e selezionare **Pitch shifting**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo Pitch Shift.

2. Nella finestra di dialogo Pitch Shift, modificare le impostazioni e fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Pitch Shift a pag. 213

Effetti per tracce, clip e uscita master

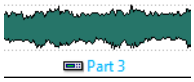
È possibile aggiungere i plug-in degli effetti VST in singole clip, tracce o uscita master di un montaggio audio. Gli effetti delle clip interessano solo le singole clip, gli effetti delle tracce tutte le clip in una traccia e l'uscita master l'intero montaggio audio.

Solo i plug-in VST 2 e VST 3 possono essere utilizzati nel montaggio audio. L'uscita master, le singole clip e tracce audio possono essere processate in maniera indipendente da un massimo di 10 plug-in degli effetti VST.

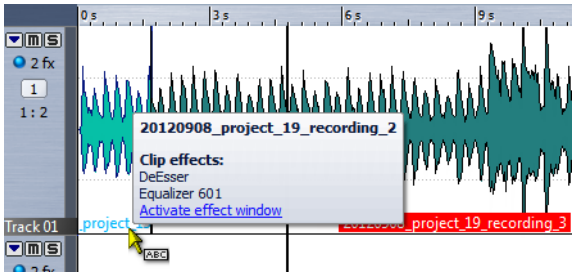
Gli effetti vengono configurati nel modo seguente:

- Come inserimenti, quando l'intero suono è processato dagli effetti
- Come effetti send (modalità di divisione), dove il bilanciamento tra il suono non processato e il livello di mandata effetto può essere regolato o controllato dalle curve di inviluppo dell'effetto (solo effetti clip e certi plug-in VST 2)

Un'icona di fronte al nome della clip indica che gli effetti sono applicati alla clip.



Passando sopra al nome di una clip vengono visualizzati gli effetti utilizzati per la clip.



NOTA

- Solo gli effetti clip per le clip attive nella posizione di riproduzione corrente consumano potenza della CPU. Gli effetti traccia e uscita master sono sempre attivi.
- La prima volta che viene riprodotto un montaggio audio dopo l'apertura o la copia, il programma deve caricare in memoria tutti gli effetti. Se gli effetti sono numerosi, può essere udito un breve silenzio prima dell'inizio della riproduzione.
- Gli effetti utilizzati per le tracce devono supportare l'audio stereo, anche se la traccia audio è mono.

Informazioni sugli effetti uscita master

È possibile aggiungere effetti uscita master a un montaggio audio. Mentre la Sezione Master è condivisa da tutti i montaggi audio, gli effetti uscita master sono locali in ciascun montaggio. Questo consente di ottenere un progetto totalmente integrato, senza necessità di utilizzare la Sezione Master.

Gli effetti uscita master sono posizionati all'uscita del montaggio audio.

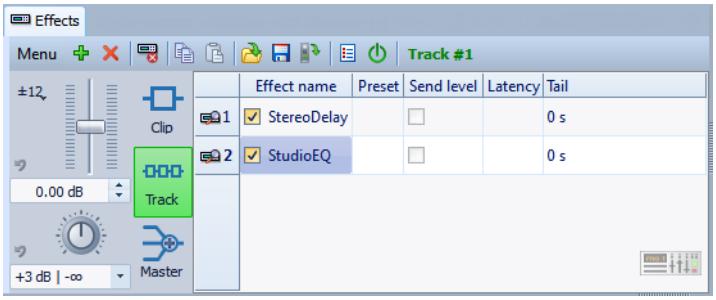
NOTA

Se si desidera utilizzare un plug-in di dithering, posizionarlo nell'uscita master.

Finestra Effetti

Grazie a questa finestra è possibile aggiungere plug-in degli effetti a tracce, clip e uscita master, importare i plug-in dalla Sezione Master e configurare le impostazioni panorama e guadagno.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Effetti**.



Menu

Effetti della clip

Consente di visualizzare i plug-in della clip focalizzata.

Effetti della traccia

Consente di visualizzare i plug-in della traccia focalizzata.

Effetti master

Consente di visualizzare i plug-in dell'uscita master.

Aggiungi slot

Consente di aggiungere uno slot in cui è possibile inserire un plug-in audio.

Elimina

Consente di eliminare il plug-in selezionato.

Rimuovi dalle clip selezionate

Consente di rimuovere il plug-in se una clip selezionata utilizza lo stesso plug-in.

Chiudi tutte

Consente di chiudere tutte le finestre dei plug-in relative a questo montaggio audio.

Copia

Consente di copiare il plug-in selezionato e le relative impostazioni negli appunti.

Incolla

Consente di sostituire il plug-in selezionato con il plug-in copiato negli appunti. Se non è stato aggiunto alcuno slot, ne viene creato uno nuovo.

Incolla nelle clip selezionate

Consente di sostituire il plug-in selezionato con il plug-in copiato negli appunti in tutte le clip selezionate. Se non è stato aggiunto alcuno slot, ne verranno creati di nuovi.

Carica una catena di plug-in

Consente di sostituire i plug-in correnti con una catena di plug-in precedentemente salvata su disco.

Salva la catena di plug-in

Consente di salvare la catena di plug-in corrente come preset.

Importa i plug-in della Sezione Master

Consente di importare i plug-in attualmente caricati nella Sezione Master. I plug-in esistenti vengono sovrascritti.

Mappa dei plug-in

Consente di aprire la finestra di dialogo Mappa dei Plug-in nella quale vengono visualizzati tutti i plug-in utilizzati nel montaggio audio, nonché le clip e le tracce che li utilizzano.

Bypassa tutti i plug-in

Se questa opzione è attiva, tutti i plug-in della clip o della traccia attive vengono bypassati durante la riproduzione.

Gestione delle finestre dei plug-in

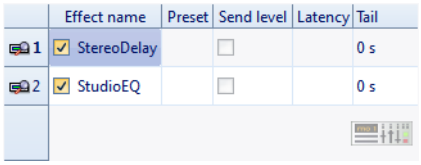
Consente di aprire la finestra di dialogo Gestione delle finestre dei plug-in in cui è possibile configurare l'aspetto delle finestre dei plug-in.

Personalizza i comandi

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Personalizza i comandi, nella quale è possibile definire scorciatoie per la finestra Effetti.

Elenco degli effetti

Nell'elenco degli effetti sono visualizzati i plug-in degli effetti di uscita master, clip o traccia selezionata. Nell'elenco è possibile selezionare nuovi effetti per i plug-in degli effetti esistenti, nonché modificare l'ordine degli effetti e le opzioni di **Livello della mandata** e **Coda** degli effetti.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Icona della finestra dei plug-in

Consente di visualizzare la finestra dei plug-in.

Nome dell'effetto

Consente di visualizzare il nome dell'effetto. Facendo clic su un nome dell'effetto è possibile aprire il menu **Plug-in** in cui selezionare un nuovo effetto.

Preset

Consente di visualizzare l'ultimo preset caricato per il plug-in.

Livello della mandata

Se questa opzione è attivata, è possibile inserire un livello della mandata per l'effetto. Questa modalità è disponibile solo per certi plug-in VST 2.

Latenza

Consente di visualizzare la latenza (ritardo) nel percorso audio. Con alcuni plug-in è necessario analizzare il suono prima di farlo passare oltre. Tuttavia, le modifiche in tempo reale, come l'utilizzo di una manopola degli effetti, sono ritardate in base alla massima latenza trovata tra le clip. I plug-in con latenza non possono essere utilizzati per la regolazione del livello della mandata.

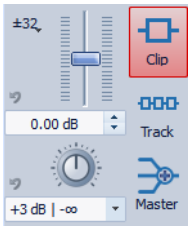
Coda (solo effetti della clip)

Gli effetti, come il riverbero e il ritardo, producono code nell'audio. Questo significa, ad esempio, che il suono dell'effetto prosegue dopo il termine del suono della clip. Ad esempio, se si aggiunge eco a una clip senza specificare un valore di coda, l'effetto dell'eco viene messo in mute al termine della clip. Configurare la lunghezza della coda in modo da consentire il decadimento naturale dell'effetto. Se si aggiunge un altro plug-in alla clip che produce

anch'esso una coda, non è necessario impostare un valore di coda separato per questo plug-in, a meno che si desideri sommare il decadimento. La lunghezza totale della coda per la clip corrisponde alla somma della coda di ciascun plug-in. L'impostazione massima della coda è 30 secondi.

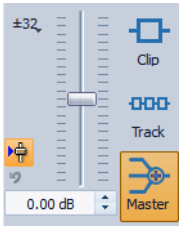
Sezione guadagno/panorama

In questa sezione, è possibile modificare le impostazioni di guadagno e panorama per ciascuna clip e traccia.



Sezione del guadagno globale

In questa sezione, è possibile impostare il guadagno globale per il montaggio audio attivo. È possibile applicare questo guadagno prima (pre) o dopo (post) l'uscita master, a seconda della configurazione del pulsante pre/post a sinistra della sezione. Pre è l'impostazione di default.



Mediante il Loudness Meta Normalizer è possibile modificare il guadagno globale per configurare l'intensità acustica di uscita del montaggio audio, ad esempio per soddisfare le raccomandazioni EBU R-128.

LINK CORRELATI

Informazioni sulle modalità Pan a pag. 301

Aggiunta degli effetti a traccia, clip o uscita master

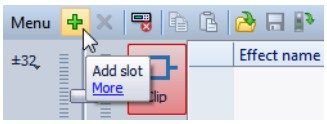
È possibile aggiungere i plug-in degli effetti a ogni traccia e clip del montaggio audio, nonché all'uscita master del montaggio audio.

Aggiunta di effetti mediante la finestra Effetti

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti.
2. Selezionare la sezione clip, traccia o uscita master.

3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi slot**.



4. Nella colonna **Nome dell'effetto**, selezionare lo slot aggiunto.
5. Selezionare un plug-in.

RISULTATO

L'effetto selezionato viene visualizzato in una finestra.

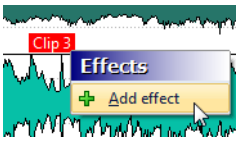
NOTA

È possibile aggiungere effetti durante la riproduzione. Tuttavia, se si aggiunge un effetto con latenza maggiore di zero, è consigliabile interrompere e avviare nuovamente la riproduzione per evitare discrepanze di tempo. Inoltre, un ridotto numero di plug-in VST può modificare la latenza in base alle impostazioni del parametro. Se è questo il caso, assicurarsi di interrompere e riavviare la riproduzione dopo aver modificato la latenza.

Ulteriori modalità di aggiunta degli effetti

- Per aggiungere un effetto a una traccia, fare clic sul pulsante **FX** nell'area di controllo della traccia, selezionare **Aggiungi effetto**, quindi scegliere un effetto dal menu.

- Per aggiungere un effetto a una clip, nella finestra di montaggio fare clic-destro sul nome della clip, selezionare **Aggiungi effetto**, quindi scegliere un effetto dal menu.



Aggiunta degli effetti Sezione Master a tracce, clip e uscita master

È possibile aggiungere gli effetti Sezione Master a clip, tracce o all'uscita master di un montaggio audio.

PREREQUISITI

Configurare i plug-in Sezione Master.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti.
2. Selezionare la traccia, la clip o l'uscita master a cui si desiderano aggiungere gli effetti Sezione Master.
3. Selezionare **Menu > Importa i plug-in della Sezione Master**.

RISULTATO

Gli effetti Sezione Master sono aggiunti all'uscita master, clip o traccia focalizzata.

NOTA

Per copiare un singolo effetto Sezione Master, è possibile trascinarlo da uno slot Sezione Master nell'elenco degli effetti della finestra Effetti.

Rimozione degli effetti da tracce, clip o uscita master

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti.
2. Selezionare la sezione clip, traccia o uscita master.
3. Fare clic sull'effetto che si desidera rimuovere e selezionare **Nessuno**.

RISULTATO

L'effetto viene rimosso dallo slot. È possibile ora selezionare un nuovo effetto per lo slot o lasciarlo inutilizzato.

Riorganizzazione dell'ordine degli effetti

L'ordine degli effetti nell'elenco relativo determina fino a che livello gli effetti incidono l'uno sull'altro. È possibile riorganizzare gli effetti per modificare l'ordine di processamento.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti.
2. Nell'elenco degli effetti, trascinare l'effetto che si desidera spostare in un'altra posizione.

Applicazione degli effetti a un'altra traccia, clip o uscita master

È possibile salvare la catena di plug-in di una traccia, clip o uscita master come un preset e applicarla ad altre tracce, clip o uscite master di un altro montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti e impostare la catena di plug-in.
2. Selezionare **Menu > Salva la catena di plug-in**.
3. Inserire un nome e la posizione del file per la catena dell'effetto e fare clic su **Salva**.
4. Selezionare la traccia, la clip o l'uscita master a cui si desidera applicare la catena dell'effetto.

   Le catene di plug-in vengono applicate alla clip focalizzata.
5. Selezionare **Menu > Carica una catena di plug-in**.
6. Selezionare una catena di plug-in e fare clic su **Apri**.

Copia delle impostazioni dell'effetto in altre tracce, clip o uscita master

È possibile copiare l'effetto e le impostazioni relative di una traccia, clip o uscita master in altre tracce, clip o uscita master di un altro montaggio audio o del medesimo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti.
2. Selezionare l'effetto di cui si desidera copiare le impostazioni.
3. Selezionare **Menu > Copia**.

4. Decidere se si desidera incollare le impostazioni degli effetti in un nuovo slot o sostituire un effetto esistente.
   - Per incollare le impostazioni degli effetti in un nuovo slot, aggiungere un nuovo slot e selezionare **Menu > Incolla**.
   - Per sostituire un effetto esistente, selezionarlo e scegliere **Menu > Incolla**.
   - Per copiare più clip, selezionarle e scegliere **Menu > Incolla nelle clip selezionate**.

Annullamento delle modifiche agli effetti

È possibile annullare/ripristinare le modifiche alle impostazioni degli effetti. Tuttavia, WaveLab registra le modifiche solo quando la finestra Effetti perde il focus.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra plug-in, fare clic su un'altra finestra per annullare il focus del plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
2. Tornare al plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
3. Premere [Ctrl]/[Comando]-[Z] per annullare le impostazioni.

Utilizzo degli inviluppi degli effetti

È possibile automatizzare il livello di mandata dell'effetto per gli effetti della clip in modalità di divisione mediante le curve di inviluppo dell'effetto.

PREREQUISITI

Configurare un plug-in di effetto in modalità divisione per una clip.

PROCEDIMENTO

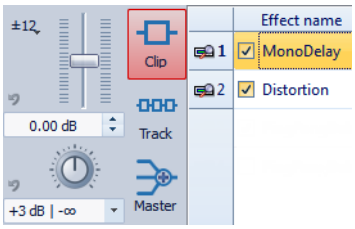
1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip focalizzata, aprire il pannello **Inviluppo**.
2. Nel menu del tipo di inviluppo, selezionare l'effetto che si desidera utilizzare per la curva di inviluppo.
3. Creare la curva di inviluppo.

Configurazione di panorama e guadagno per gli effetti

È possibile impostare il panorama e il guadagno degli effetti per ciascuna clip e traccia individualmente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la finestra Effetti.
2. Selezionare una clip o una traccia.
3. Regolare il panorama e il guadagno mediante i controlli a sinistra della finestra Effetti.

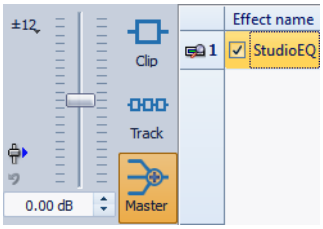


Configurazione del guadagno globale per gli effetti

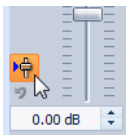
È possibile impostare un guadagno globale per gli effetti uscita master del montaggio audio e applicarlo prima (pre) o dopo (post) gli effetti uscita master.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la finestra Effetti.
2. Selezionare l'uscita master.
3. Regolare il guadagno globale mediante il fader a sinistra della finestra Effetti.



4. Fare clic sul pulsante pre/post a sinistra del fader del guadagno globale.



Se si utilizza un plug-in di dithering, impostare il guadagno su pre-master.

Configurazione del livello di mandata per tracce, clip o uscita master

È possibile configurare gli effetti per tracce, clip e uscita master come effetti di mandata o inserimento. Per impostare il livello di mandata per una traccia o clip, è necessario attivare l'opzione **Livello della mandata**.

NOTA

Solo i plug-in degli effetti in grado di utilizzare effetti di mandata possono essere attivati per l'impostazione del livello di mandata. Per tutti gli altri plug-in degli effetti, questa funzione è disattivata.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti.
2. Nella colonna **Livello della mandata**, attivare la casella di controllo per la traccia/clip per cui si desidera impostare il livello di mandata.
3. Specificare il livello della mandata in dB.

Informazioni sulla reimpostazione dei plug-in

È possibile reimpostare i plug-in prima della riproduzione o della renderizzazione del montaggio audio.

Le seguenti opzioni sono disponibili nell'area di lavoro Montaggio Audio, quando si seleziona **Opzioni > Preferenze del montaggio audio** e si apre la linguetta **Montaggio audio attivo**.

- Se è attivata l'opzione **Reinizializza i plug-in all'avvio della riproduzione** e si avvia la riproduzione, i plug-in rilasciano qualsiasi campione nella memoria dei plug-in. Attivarla se si percepisce un debole click o rumore quando la posizione di riproduzione raggiunge l'inizio di una clip con effetti (solitamente effetti di ritardo o riverbero). Utilizzare questa opzione solo se necessario, in quanto la sua attivazione potrebbe portare a una risposta leggermente ritardata quando viene avviata la riproduzione, specialmente in un montaggio audio con molti plug-in.
- Se è attivata l'opzione **Reinizializza i plug-in prima del rendering**, tutti i plug-in vengono ricaricati prima della renderizzazione dei file. Alcuni plug-in sono inizializzati correttamente solo quando vengono creati. Se è attivata l'opzione **Reinizializza i plug-in all'avvio della riproduzione** e continuano a essere percepiti click alla riproduzione, è possibile attivare **Reinizializza i plug-in prima del rendering**. Richiede il doppio della quantità di memoria dei plug-in.

Finestra dei plug-in

In questa finestra, è possibile visualizzare i plug-in degli effetti utilizzati per traccia, clip o uscita master. È possibile visualizzare tutti gli effetti in una finestra plug-in oppure ottenere finestre separate per ciascun effetto, per tutti gli effetti delle tracce, delle clip o dell'uscita master.

Finestra della catena di plug-in

Finestra dei plug-in singola

Quando si aggiunge un nuovo plug-in degli effetti a una traccia, clip o uscita master, la finestra dei plug-in viene visualizzata automaticamente. Nella finestra dei plug-in gli effetti vengono visualizzati in una catena di plug-in di default. Per modificare l'ordine di processamento degli effetti, è possibile trascinare ciascun effetto in una nuova posizione nella catena.

È possibile regolare la gestione degli effetti della finestra plug-in nella finestra di dialogo Gestione delle finestre dei plug-in.

Apertura della finestra dei plug-in

È possibile aprire la finestra dei plug-in da diverse posizioni nell'area di lavoro Montaggio Audio.

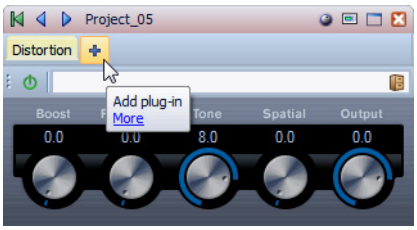
- Per aprire la finestra dei plug-in dalla finestra Effetti, nell'elenco degli effetti, fare clic sull'icona dei plug-in a sinistra di un plug-in.
- Per aprire la finestra dei plug-in per una clip dalla finestra di montaggio, fare clic-destro nella parte inferiore di una clip e selezionare **Modifica i plug-in**. È inoltre possibile fare clic-destro sul nome della clip e selezionare un plug-in.
- Per aggiungere la finestra dei plug-in per una traccia, fare clic sul pulsante **FX** nell'area di controllo della traccia.
- Per aprire la finestra dei plug-in per una clip focalizzata, nella finestra Clip focalizzata nel pannello **Modifica**, selezionare **Modifica i plug-in**.

Aggiunta degli effetti dall'interno della finestra dei plug-in

Gli effetti aggiunti a una clip, traccia o uscita master nella finestra Effetti vengono automaticamente visualizzati nella finestra dei plug-in. Tuttavia, è anche possibile aggiungere effetti a una traccia o clip direttamente dall'interno della finestra della catena di plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Gestione delle finestre dei plug-in, attivare **Utilizza le finestre della catena di plug-in**.
2. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra dei plug-in per la clip, traccia o uscita master a cui si desidera aggiungere un effetto.
3. Nella finestra della catena dei plug-in, fare clic sul pulsante **Aggiungi un plug-in**.



4. Selezionare un effetto dal menu.

   L'effetto viene aggiunto alla fine della catena dei plug-in. L'effetto aggiunto viene visualizzato anche nella finestra Effetti.
5. Opzionale: se si desidera spostare l'effetto aggiunto nella catena di plug-in, trascinarlo in un'altra posizione.

Modifica degli effetti dall'interno della finestra dei plug-in

Quando si visualizzano i plug-in degli effetti nella finestra dei plug-in, è possibile agire sui plug-in per modificare il processamento.

PROCEDIMENTO

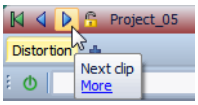
1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra dei plug-in per la clip, traccia o uscita master per cui si desidera modificare un effetto.
2. Fare clic sull'icona del menu dei plug-in e selezionare un effetto dal menu.

   L'effetto modificato viene visualizzato anche nella finestra Effetti.
3. Opzionale: se si desidera spostare l'effetto modificato in una finestra della catena di plug-in, trascinarlo in un'altra posizione.

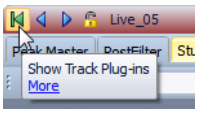
Alternanza tra effetti uscita master, clip e tracce nelle finestre plug-in

Nella finestra plug-in, è possibile alternare rapidamente la catena effetti di clip, tracce e uscita master e le finestre plug-in, dopo aver aperto diverse finestre plug-in.

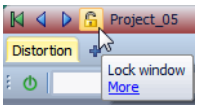
- Per alternare clip, tracce e uscita master del montaggio audio attivo, utilizzare le icone freccia sinistra e destra.



- Quando si utilizza una finestra plug-in per entrambe le clip e le tracce di un montaggio audio, è possibile alternare i plug-in della clip focalizzata o della traccia in cui viene visualizzata la clip focalizzata facendo clic sulle icone **Visualizza i plug-in della clip** o **Visualizza i plug-in della traccia**.



- Per bloccare una finestra plug-in, attivare **Blocca la finestra**. Se questa opzione è attivata e si seleziona un'altra traccia o clip, viene visualizzata un'altra finestra di plug-in. Se questa opzione è disattivata e si seleziona un'altra traccia o clip, gli effetti vengono visualizzati nella stessa finestra plug-in.



NOTA

Questo pulsante è visibile solo se le opzioni **Utilizza le finestre della catena di plug-in** e **Numero illimitato di finestre aperte** sono attivate.

Chiusura di tutte le finestre plug-in

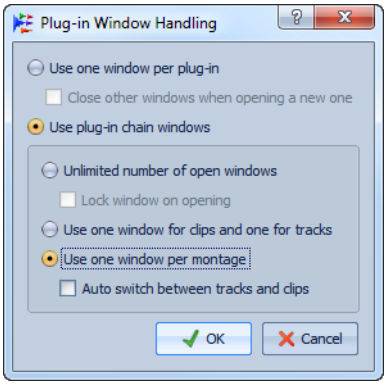
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti.
2. Selezionare **Menu > Chiudi tutte**.

Finestra di dialogo Gestione delle finestre dei plug-in

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare l'aspetto e il comportamento della finestra dei plug-in.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra Effetti e selezionare **Menu > Gestione delle finestre dei plug-in**.



Utilizza una finestra per ciascun plug-in

Consente di aprire ciascun plug-in in una singola finestra. È possibile aprire più finestre dei plug-in contemporaneamente.

Chiudi le altre finestre all'apertura di una nuova finestra

Consente di chiudere tutte le finestre dei plug-in aperte dello stesso montaggio audio ogni volta che si apre una finestra dei plug-in. Questo implica che viene visualizzato solo un plug-in alla volta per ciascun montaggio audio.

Utilizza le finestre della catena di plug-in

Consente di visualizzare tutti i plug-in aperti nella finestra dei plug-in come linguette, il che consente di spostarsi rapidamente tra i plug-in.

Numero illimitato di finestre aperte

Questa opzione consente di aprire nello stesso momento un numero qualsiasi di finestre della catena di plug-in; ce ne possono essere una per ciascuna traccia e una per ciascun plug-in.

Blocca la finestra all'apertura

Consente di bloccare automaticamente un plug-in ogni volta che viene visualizzata una finestra della catena di plug-in.

Se una finestra di plug-in è bloccata e si seleziona un'altra traccia o clip, viene visualizzata un'altra finestra di plug-in. Se questa opzione è disattivata e si seleziona un'altra traccia o clip, gli effetti vengono visualizzati nella stessa finestra plug-in.

Utilizza una finestra per le clip e una per le tracce

Consente di utilizzare una finestra di plug-in per tutte le clip, una per tutte le tracce e una per l'uscita master. Questo significa che la finestra di plug-in per le clip viene riutilizzata quando si attiva una nuova clip e la finestra di plug-in per le tracce riutilizzata quando si attiva una nuova traccia.

Utilizza una finestra per ciascun montaggio

Consente di utilizzare una finestra di plug-in per tutte le clip, tracce e uscita master di un montaggio audio. Questo implica che la finestra di plug-in per le clip viene riutilizzata quando si seleziona qualsiasi elemento che utilizza plug-in (clip, tracce, uscita master).

Cambia automaticamente la selezione tra le tracce e le clip

Se questa opzione è attivata e si fa clic sull'area di controllo di una traccia, la finestra di plug-in passa a mostrare i plug-in della traccia, anche se nella finestra venivano visualizzati i plug-in della clip o dell'uscita master. Se si fa clic sull'intestazione di una clip, la finestra di plug-in passa a mostrare i plug-in della clip, anche se nella finestra venivano visualizzati i plug-in della traccia o dell'uscita master.

Informazioni sulla finestra CD

La finestra CD unisce le funzioni per la creazione di un CD audio o di un DVD-Audio all'interno di WaveLab.

Viene visualizzato un elenco di tracce del CD insieme alle informazioni relative a ciascuna traccia. È possibile modificare ciascuna traccia e le proprietà di riproduzione del CD, verificare la conformità agli standard Red Book, aggiungere e modificare CD-Text, aggiungere codici ISRC e UPC/EAN, generare un rapporto del CD e scrivere il CD.

È inoltre possibile scegliere se sostituire lo spazio tra i marker delle tracce con silenzio o suono mediante la funzione **Audio tra le pause**. Quando si seleziona una clip nella finestra di montaggio, la traccia corrispondente viene evidenziata nella finestra CD.

Una traccia CD nel montaggio audio è definita da marker CD.

È possibile riordinare le tracce CD nell'elenco delle tracce CD mediante trascinamento. Tuttavia, solo intervalli di tracce CD posizionati tra un marker di inizio CD e uno di fine CD possono essere spostati. Ad esempio, sono disponibili i seguenti marker:

- Marker di inizio A
- Marker di giunzione B
- Marker di giunzione C
- Marker di fine D
- Marker di inizio E
- Marker di inizio F

L'intervallo tra A e D (ovvero un gruppo di 3 tracce CD) viene quindi spostato, come l'intervallo tra E e F. Gli intervalli A-B o B-C o C-D non possono essere spostati individualmente.

Informazioni sui marker CD

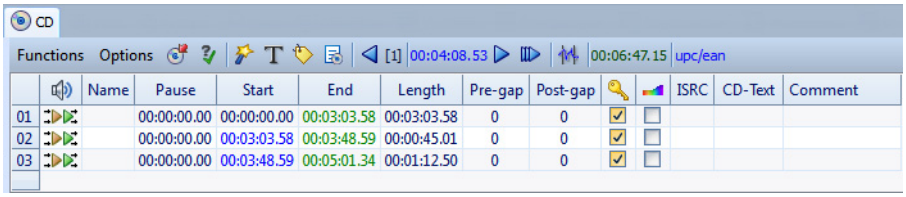
Una traccia nel montaggio audio è definita dai marker di inizio e termine della traccia CD o dai marker di giunzione traccia CD.

- I marker di giunzione traccia CD indicano il termine di una traccia e l'inizio della successiva.
- Se si eliminano i marker CD che definiscono una traccia, la traccia viene eliminata dalla finestra CD.
- Se si modifica una posizione marker di una traccia CD, la modifica si riflette nella traccia nella finestra CD.
- Il nome di una traccia CD corrisponde al nome del marker di inizio della traccia CD. La modifica del nome del marker comporta un cambiamento anche nel nome della traccia CD e viceversa.

Finestra CD

In questa finestra è possibile creare un CD audio o un DVD-Audio.

Nell'area di lavoro **Montaggio Audio**, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > CD**.



Elenco delle tracce

È possibile modificare direttamente le tracce dall'elenco tracce nella finestra CD.

Trigger di riproduzione

Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

Riproduzione dall'inizio con un pre-roll.

-[Alt]/[Opzione]

Riproduzione dall'inizio con un lungo pre-roll.

Riproduzione dall'inizio.

È possibile tenere premuto [Ctrl]/[Comando] e fare doppio-clic sul triangolo di un marker di inizio traccia CD per avviare la riproduzione dalla posizione del marker.

Nome

Consente di visualizzare il nome della traccia. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Pausa

Mostra le pause tra due tracce.

Inizio

Mostra la posizione di inizio della traccia.

Fine

Mostra la posizione di fine della traccia.

Lunghezza

Consente di visualizzare la durata temporale dalla posizione di inizio della traccia CD fino alla fine corrispondente o al marker di giunzione.

Transizione

Mostra la transizione di una traccia.

Post-spazio

Mostra il post-spazio di una traccia.

Chiave

Il simbolo della chiave mostra un indicatore di protezione copia della traccia. Tenere presente che non tutte le unità CD-R possono gestire questo indicatore.

Enfasi

Il simbolo con i colori dell'arcobaleno contrassegna l'indicatore di enfasi. Questa impostazione viene utilizzata per indicare se le traccia è stata registrata con o senza enfasi. Attivando/disattivando questa opzione l'enfasi non viene applicata/rimossa dall'audio. Si tratta solo di un indicatore per la modalità di creazione del file.

ISRC

Consente di inserire un codice ISRC. Per modificare il codice, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

CD-Text

Consente di specificare il CD-Text. Per modificare il CD-Text, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Commento

Consente di inserire un commento. Per inserire un commento, fare doppio-clic su una cella.

Menu Funzioni

Scrivi CD Audio o DDP

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale avviare la scrittura di un CD.

Verifica la conformità del CD

Consente di verificare che le impostazioni per il montaggio audio siano conformi allo standard Red Book.

CD Wizard

Apre una finestra di dialogo che aiuta a generare e regolare i marker CD.

Modifica CD-Text

Apre l'**Editor del CD-Text** che consente di immettere testo descrittivo per le tracce scritte su CD.

Modifica i meta-dati CD

Apre l'**Editor dei meta-dati CD** che consente di associare i meta-dati a ciascuna traccia CD. Quando vengono renderizzate tracce CD mediante la finestra di dialogo Renderizza, i file audio ereditano questi meta-dati.

Genera un rapporto del CD audio

Apre una finestra di dialogo che consente di creare un rapporto di testo che descrive i contenuti del CD audio.

Riproduci la traccia CD precedente/successiva

L'opzione viene utilizzata per ascoltare l'anteprima della traccia prima/dopo la traccia selezionata. Varia a seconda delle impostazioni di pre-roll.

Riproduci gli inizi di tutte le tracce CD

Questa funzione viene usata per verificare le transizioni tra tutte le tracce. Nella finestra di dialogo Modifica la durata della riproduzione della finestra CD, è possibile impostare la lunghezza della riproduzione degli inizi delle tracce CD.

Menu Opzioni

Modalità “Audio tra le pause”

Solitamente, quando si crea un CD, solo le sezioni tra i marker delle tracce vengono scritte e le pause tra le tracce sono sostituite da silenzio. Tuttavia, se la **Modalità** "**Audio tra le pause**" è attivata, l'immagine esatta del montaggio audio viene scritta, compreso l'audio tra le tracce. In questo modo è possibile ascoltare l'audio tra le tracce CD o precedente alla prima traccia per creare una traccia nascosta, ad esempio.

Mostra i tempi relativi alla traccia #1

Se questa opzione è attivata, l'inizio della traccia #1 è il riferimento di timecode, escluse eventuali pause prima di tale traccia.

Visualizza i tempi in rapporto allo zero assoluto del CD

Se l'opzione è attivata, l'inizio del CD, incluse tutte le pause prima della traccia #1, è il riferimento di timecode.

Timecode con fotogrammi del CD

Se questa opzione è attivata, il timecode viene visualizzato in ore, minuti, secondi e fotogrammi del CD.

Timecode con i millisecondi

Se questa opzione è attivata, il timecode viene visualizzato in ore, minuti, secondi e millisecondi.

Modalità pre-roll

Se questa opzione è attivata, tutte le tracce iniziano con un tempo di pre-roll quando vengono riprodotte mediante i comandi della finestra CD.

Modifica la durata della riproduzione

Viene visualizzata una finestra di dialogo in cui è possibile regolare i valori dei tempi relativi alla riproduzione della traccia CD.

Toolbar

I seguenti indicatori sono disponibili solo nella toolbar della finestra CD:

Indicatore della posizione del cursore

Consente di indicare la posizione del cursore di riproduzione/modifica, relativamente all'inizio della traccia CD all'interno della quale si trova.

Codice UPC/EAN

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare un codice UPC/EAN.

Finestra di dialogo Modifica la durata della riproduzione

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare i valori della durata relativi alla riproduzione della traccia CD utilizzando i comandi di riproduzione della finestra CD.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra CD, selezionare **Opzioni > Modifica la durata della riproduzione**.

Pre-roll della traccia CD

Si tratta del tempo che intercorre prima dell'inizio di una traccia CD, grazie al quale è possibile valutare la transizione tra una traccia CD e l'altra.

Aggiungi un secondo di silenzio prima della riproduzione

Se questa opzione è attivata, WaveLab attende un secondo prima di avviare la riproduzione del successivo inizio della traccia CD. Questo migliora l'esperienza di ascolto.

Tempo di test

Consente di specificare la lunghezza di riproduzione degli inizi della traccia CD prima di passare a quella successiva. Questo si applica quando viene selezionata l'opzione **Riproduci gli inizi di tutte le tracce CD** nella finestra CD.

Meta-dati per tracce CD

È possibile associare dei meta-dati a ogni traccia CD o all'intero CD. Quando vengono renderizzate tracce CD mediante la finestra di dialogo Renderizza, i file audio possono ereditare questi meta-dati.

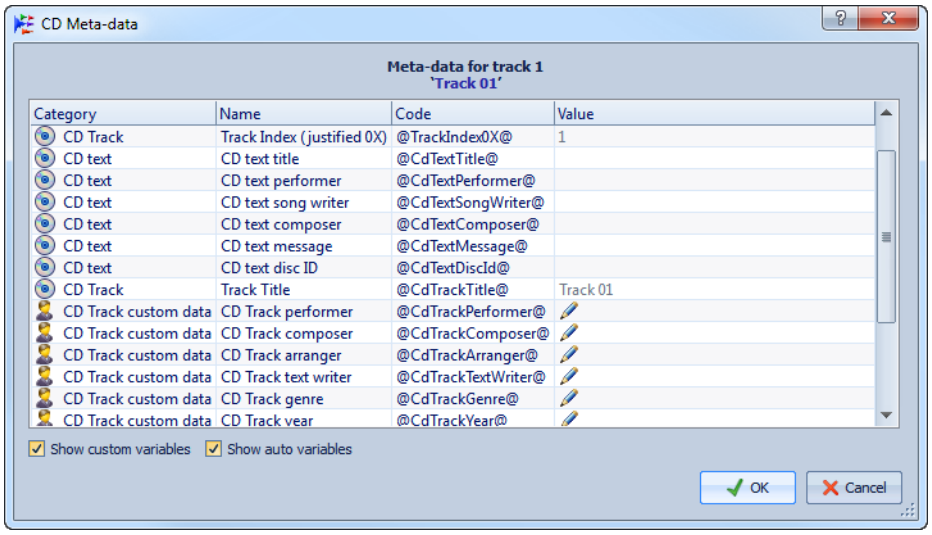
In quanto il CD Text non è unicode, non fornisce sempre ottimi dati di testo. Per risolvere questo problema, WaveLab consente di utilizzare variabili.

Per le tracce CD, sono disponibili due tipi di variabili:

- Variabili automatiche
- Variabili personalizzate

Le variabili automatiche sono aggiunte automaticamente da WaveLab. Ad esempio ISRC, nomi tracce e CD-Text. Le variabili personalizzate possono essere modificate manualmente per aggiungere ulteriori meta-dati alla traccia.

Per visualizzare e modificare i meta-dati della traccia CD, nella finestra CD selezionare **Funzioni > Modifica i meta-dati CD**.



NOTA

In questa finestra di dialogo, preparare i meta-dati. Il modo in cui vengono salvati, ad esempio come ID3 o RIFF, è specificato nella finestra di dialogo Meta-dati. Consultare il capitolo relativo ai meta-dati per maggiori informazioni sull'utilizzo dei meta-dati specificati nella finestra di dialogo Meta-dati CD.

LINK CORRELATI

Meta-Dati a pag. 166

Creazione di tracce CD audio da clip

Lo strumento **CD Wizard** consente di generare marker di giunzione e traccia CD da regioni di clip e punti di dissolvenza incrociata. È possibile utilizzare l'opzione **Verifica la conformità del CD** per verificare se il montaggio audio è pronto per la scrittura su CD audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, assicurarsi che il montaggio audio contenga il materiale che si desidera inserire nel CD audio.

   Le tracce CD devono avere una lunghezza di almeno 4 secondi.
2. Nella finestra CD, selezionare **Funzioni > CD Wizard** o fare clic sull'icona di **CD Wizard**.
3. Modificare le impostazioni nella finestra di dialogo CD Wizard e fare clic su **Applica**.
4. Ascoltare l'anteprima delle tracce nella finestra CD e applicare le necessarie correzioni.
5. Nella finestra CD, selezionare **Funzioni > Verifica la conformità del CD**.
   - Se viene visualizzato un messaggio di allerta, apportare le necessarie correzioni e verificare nuovamente la conformità del CD.
   - In caso contrario, il montaggio audio è pronto per essere scritto su CD audio.

Finestra di dialogo CD Wizard

In questa finestra di dialogo, è possibile generare e regolare i marker CD per i montaggi audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra CD, selezionare **Funzioni > CD Wizard** o fare clic sull'icona **CD Wizard**.

Genera marker traccia CD

Se questa opzione è attivata, il CD Wizard genererà automaticamente dei marker traccia CD, sulla base delle sotto-opzioni.

Crea marker ai limiti delle clip

Se questa opzione è attivata, i marker di inizio e di fine della traccia CD vengono aggiunti all'inizio e alla fine di tutte le clip che non si sovrappongono.

Usa i marker di giunzione (mantiene le pause all'interno delle tracce)

Se questa opzione è attivata, vengono generati marker di giunzione singoli invece che marker di inizio/fine. Al posto di una pausa standard, vengono generati spazi di pausa. Le pause sono mantenute all'interno delle tracce. Può essere utile per la distribuzione elettronica e per maggiore compatibilità con i lettori musicali portatili.

Crea marker ai punti della dissolvenza incrociata

Se questa opzione è attivata, vengono generati marker di giunzione della traccia CD in tutti i punti di intersezione della dissolvenza incrociata. Attivare questa opzione se sono presenti clip che si sovrappongono tra loro, ma che devono diventare tracce differenti sul CD.

Mantieni i marker traccia CD bloccati

Solitamente, qualsiasi marker della traccia CD creato in precedenza nel montaggio viene rimosso da CD Wizard. Se **Mantieni i marker traccia CD bloccati** è attivato, viene mantenuto qualsiasi marker della traccia CD bloccato.

Assegnazione nomi ai marker del CD

Consente di impostare uno schema di assegnazione dei nomi.

Marker di inizio

In questo menu, selezionare uno schema di assegnazione dei nomi per i marker di inizio della traccia CD. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Come le clip**: il nome della clip più vicina.
- **Nome specifico**: il nome specificato di seguito.
- **Nome specifico + numero X**: il nome e un numero.
- **Nome specifico + numero XX**: il nome e un numero specificato a sinistra con 0.
- **Nome specifico + numero (auto)**: come **Nome specifico + numero XX**, ma solo se il numero di tracce è superiore a 10.
- **Numero X + nome specifico**: un numero e un nome.
- **Numero XX + nome specifico**: un numero completato a sinistra con 0 e un nome.
- **Numero (auto) + nome specifico**: come **Numero XX + nome specifico**, ma solo se il numero delle tracce è superiore a 10.
- **Personalizzato**: consente di aprire la finestra di dialogo Nome del marker in cui è possibile rinominare più marker in base alle impostazioni specifiche.

Marker di fine

In questo menu, selezionare il nome del marker di fine della traccia CD. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Nessun nome**
- **Come il marker di inizio**
- **Come il marker di inizio +** "**(fine)**"
- **Personalizzato**

Regola le pause prima delle tracce

Se questa opzione è attivata, le pause prima delle tracce sono automaticamente regolate in base alle sotto-opzioni.

Applica la durata

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare la lunghezza delle pause tra le tracce.

Arrotonda le pause esistenti al secondo più vicino

Se questa opzione è attivata, le pause esistenti tra le tracce vengono arrotondate al secondo.

Non cambiare la prima pausa

Se questa opzione è attivata, le pause tra l'inizio del montaggio e la prima traccia non vengono modificate. Se si modifica la lunghezza delle pause in valori diversi da 2 secondi e si desidera essere conformi allo standard Red Book, è necessario attivare questa opzione.

Regola gli spazi tra i marker e il suono (come fotogrammi CD)

Se questa opzione è attivata, vengono eseguite lievi regolazioni alla spaziatura prima e dopo i marker traccia CD in base alle sotto-opzioni. È utile per garantire che un lettore CD di bassa qualità non perda l'inizio delle tracce o le tagli prima della loro fine effettiva. In molti casi, sono sufficienti le impostazioni di default.

Silenzio dopo il marker di inizio della prima traccia

Consente di aggiungere pochi fotogrammi di silenzio prima della prima traccia del CD. Solitamente, è necessario che la pausa sia più lunga per la prima traccia rispetto alle altre per garantire che un lettore CD di bassa qualità non perda l'inizio della prima traccia.

Silenzio dopo il marker di inizio di tutte le tracce

Consente di aggiungere alcuni fotogrammi di silenzio prima di ciascuna traccia del CD per garantire che un lettore CD di bassa qualità non perda l'inizio delle tracce.

Silenzio prima del marker di fine di tutte le tracce

Consente di aggiungere alcuni fotogrammi di silenzio dopo ciascuna traccia del CD per garantire che un lettore CD di bassa qualità non tagli le tracce prima della loro fine effettiva.

Silenzio prima del marker di fine dell'ultima traccia

Questa opzione consente di aggiungere alcuni fotogrammi di silenzio dopo l'ultima traccia del CD. Ciò è utile per garantire che un lettore CD di bassa qualità non tagli la fine della traccia, oppure che l'ascoltatore non venga disturbato da click o rumori del motore dell'apparecchio, che il lettore potrebbe produrre alla fine di un CD.

Assicura la dimensione minima richiesta per le tracce CD

Se questa opzione è attivata, i marker vengono regolati in modo che ciascuna traccia CD presenti la lunghezza minima richiesta dallo standard.

Quantizza i marker CD al fotogramma del CD più vicino

Se questo opzione è attivata, i marker verranno quantizzati al più vicino fotogramma del CD.

Genera codici ISRC

Se questa opzione è attivata, vengono creati i codici ISRC per le tracce CD. Ciascun codice verrà basato su quello qui specificato, ma con un numero finale definito in base all'ordine delle tracce.

Codice UPC/EAN (13 cifre)

È qui possibile impostare un codice UPC/EAN opzionale per il CD.

Audio tra le pause

Normalmente quando si scrive un montaggio audio su un CD audio, vengono scritte solo le sezioni tra marker CD e le pause tra tracce sono sostituite da silenzio. Tuttavia, quando **Audio tra le pause** è attivato, l'immagine esatta del montaggio audio è scritta sul CD, compreso l'audio tra le tracce.

Utilizzo di audio tra le pause

Di seguito sono descritti due casi di utilizzo della funzione **Audio tra le pause**.

Regolazione dei marker delle tracce CD per nascondere sezioni audio

Se è disponibile una registrazione dal vivo con una sezione di applausi tra due brani, è possibile spostare i marker delle tracce in modo da inserire la sezione con gli applausi tra le tracce e attivare **Audio tra le pause**. In questo modo, l'applauso non viene udito se si riproduce una qualsiasi delle due tracce singolarmente, ma può essere udito in caso di riproduzione delle tracce CD.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, posizionare il marker di fine della traccia CD della prima traccia nel punto in cui termina la musica, ma prima della sezione contenente l'applauso.
2. Se necessario, posizionare il marker di inizio traccia CD della traccia seguente nel punto in inizia la musica.
3. Selezionare **Opzioni > Modalità** "**Audio tra le pause**" o fare clic sull'icona corrispondente nella toolbar.

Posizionamento di una clip prima della traccia 1

È possibile creare una traccia CD nascosta prima della traccia 1, ad esempio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, posizionare una clip senza marker di traccia CD prima del marker di inizio della traccia nel montaggio audio.

   NOTA

   È consigliato non posizionare la traccia nascosta all'inizio del montaggio, ma lasciare sempre un piccolo spazio tra l'inizio del montaggio e quello della traccia nascosta.

2. Selezionare **Opzioni > Modalità** "**Audio tra le pause**" o fare clic sull'icona corrispondente nella toolbar.

   Se si seleziona ora **Funzioni > Verifica la conformità del CD**, l'elenco delle tracce CD è valido, presupponendo che il montaggio sia corretto.

3. Procedere con la creazione del CD.

   Per ascoltare la traccia nascosta dopo la scrittura su disco, riavvolgere fino all'inizio della traccia 1.

Informazioni sulla clonazione dei montaggi audio

Quando si clona un montaggio audio, viene creata una copia.Sono disponibili due diversi tipi di clonazione: **Clona** e **Clona completamente**.

Clona copia il montaggio audio e consente alle nuove clip di fare riferimento ai file audio originali. È utile se si desidera creare diverse versioni del montaggio audio, ad esempio per provare differenti variazioni. Tuttavia, eventuali modifiche o processamenti applicati ai file audio attuali si rifletteranno in entrambi i montaggi audio.

Clona completamente copia il montaggio audio e i file audio attuali, creando così un nuovo montaggio audio completo. La clonazione completa può avere diversi utilizzi:

- Modificare e processare i file audio senza influire su altri montaggi audio.
- Creare diverse versioni del montaggio audio basate su un determinato aspetto del montaggio stesso, rimuovendo qualsiasi sezione audio non utilizzata.
- Dividere i file audio e assegnare loro nomi specifici.
- Ridurre le dimensioni di un progetto di montaggio audio utilizzando solo il materiale audio necessario.

NOTA

Clona completamente non renderizza effetti nei file.

Clonazione dei montaggi audio

In questo modo, viene creata una copia del montaggio audio in cui le nuove clip fanno riferimento ai file audio originali.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Clona** o premere [Ctrl]/[Comando], trascinare una linguetta e rilasciarla nella barra della linguetta.

RISULTATO

Una copia del montaggio audio viene aperta in un'altra linguetta.

Clonazione completa dei montaggi audio

In questo modo, viene creata una copia del montaggio audio in cui i file audio attuali vengono clonati, creando così un nuovo montaggio audio completo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Clona completamente**.
2. Specificare un nome file e un percorso di destinazione.
3. Nella sezione **Come ricreare i file audio**, selezionare il tipo di clonazione.
4. Opzionale: decidere se si desidera reimpostare i nomi delle clip dai nomi dei file e/o se si desidera copiare i marker dei file audio attivando le opzioni corrispondenti.
5. Fare clic su **OK**.

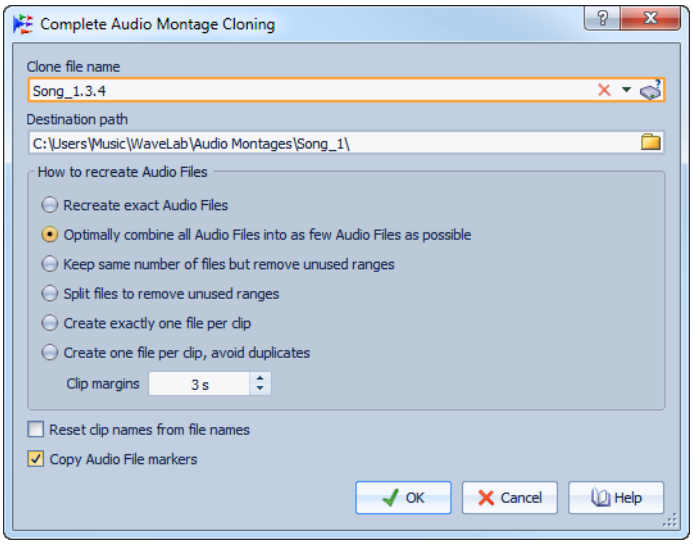
RISULTATO

Una copia del montaggio audio viene aperta in un'altra linguetta.

Finestra di dialogo Clonazione completa del montaggio audio

In questa finestra di dialogo è possibile specificare la modalità di clonazione del montaggio audio selezionato.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Clona completamente**.



Nome del file clone

Rappresenta il nome del file da scrivere.

Percorso di destinazione

Il percorso in cui si desidera creare il clone del montaggio audio e tutti i relativi file audio.

Ricrea dei file audio identici

Se viene selezionata questa opzione, i file audio clonati saranno copie esatte dei file di origine. Gli intervalli non utilizzati non vengono rimossi.

I file vengono ricreati e salvati in un formato non compresso. Ad esempio, un file MP3 incluso in un montaggio audio verrà ricreato come un file PCM. In altre parole, viene ricreato il contenuto, non il formato del file.

Combina in maniera ottimale tutti i file audio nel numero minore possibile di file

Se è selezionata questa opzione, tutti gli intervalli utilizzati nei file audio originali vengono copiati e combinati in un unico file audio, al quale le clip del clone faranno riferimento. Il file presenta lo stesso nome del file clone del montaggio audio.

NOTA

Se il montaggio audio contiene clip mono e stereo, saranno presenti due file audio combinati, uno per il materiale mono (con il suffisso «M») e uno per il materiale stereo (con il suffisso «S»).

Mantieni lo stesso numero di file ma rimuovi le regioni non utilizzate

Se viene selezionata questa opzione, verrà creato lo stesso numero di file audio, ma eliminati tutti gli intervalli non utilizzati nei file. In questo modo vengono ridotte le dimensioni dei file.

Dividi i file per eliminare le regioni non utilizzate

Se viene selezionata questa opzione, vengono eliminati gli intervalli non utilizzati nei file; inoltre il file viene diviso in diversi nuovi file quando viene eliminato un intervallo.

Crea esattamente un file per clip

Se viene selezionata questa opzione, ciascuna clip nel clone del montaggio audio fa riferimento a un file univoco, contenente solo l'audio utilizzato nella clip. Ai file verrà assegnato il nome in base alle clip. Se diverse clip presentano lo stesso nome viene aggiunto un numero.

Crea un file per clip, senza doppioni

Se viene selezionata questa opzione, ciascuna clip nel clone del montaggio audio fa riferimento a un file univoco, contenente solo l'audio utilizzato nella clip. Ai file verrà assegnato il nome in base alle clip. Tuttavia, se due clip utilizzano lo stesso intervallo audio, viene creato un file comunque per tali clip.

Margini delle clip

Questa opzione consente di aggiungere un numero specificato di secondi prima e dopo l'inizio e la fine dell'intervallo della clip nei file audio creati. Per poter allungare le clip nel montaggio audio clonato in un secondo momento, specificare un valore dei margini delle clip superiore a zero.

Ripristina i nomi delle clip in funzione dei nomi dei file

Se questa opzione è attivata, le clip nel montaggio audio clonato prendono il nome del file audio corrispondente.

Copia marker dei file audio

Se questa opzione è attivata, i marker nei file audio originali sono inclusi nei file ricreati.

Importazione di copie dei montaggi audio

È possibile aprire una copia di un montaggio audio esistente in vari modi.

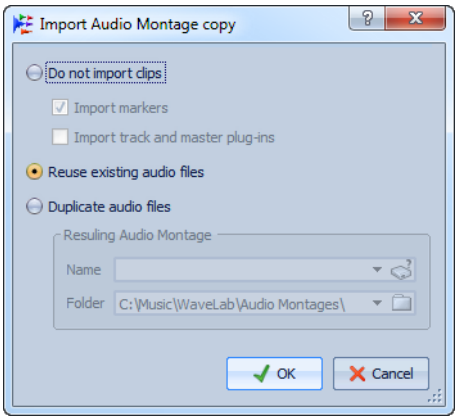
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa > Copia del montaggio audio**.
2. Selezionare il montaggio audio che si desidera aprire come una copia e fare clic su **Apri**.
3. Nella finestra di dialogo Importa una copia del montaggio audio, selezionare quali parti del montaggio audio si desidera includere nella copia.
4. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Importa una copia del montaggio audio

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti del montaggio audio includere nella copia di questo montaggio audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa > Copia del montaggio audio**, selezionare un montaggio audio e fare clic su **Apri**.



Non importare le clip

Se questa opzione è attivata, le clip del montaggio audio aperto non vengono importate. Ad esempio, può essere utilizzato per aprire un montaggio audio con tutti i marker CD in posizione e per inserire clip audio alternative per confrontarle con il montaggio audio originale.

Importa i marker

Se questa opzione è attivata, vengono importati i marker del montaggio audio aperto.

Importa i plug-in delle tracce e dell'uscita master

Se questa opzione è attivata, vengono importati i plug-in delle tracce e dell'uscita master del montaggio audio aperto.

Riutilizza i file audio esistenti

Se questa opzione è attivata, i file audio del montaggio audio aperto sono utilizzati per la copia di questo montaggio audio.

Duplica i file audio

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un nome e una cartella di destinazione per i duplicati dei file audio, così da creare un montaggio audio totalmente indipendente.

Istantanee

È possibile salvare un numero di istantanee del montaggio audio, per catturare il fattore di ingrandimento corrente, la posizione di scorrimento, lo stato di selezione della clip e l'intervallo di tempo.

È possibile richiamare una vista o un'istantanea particolare in qualsiasi momento. Le istantanee possono essere denominate e aggiornate.

Per richiamare un'istantanea, fare doppio-clic sul titolo nell'elenco. In tal modo vengono ripristinate tutte le impostazioni della vista. È inoltre possibile scegliere di richiamare solo proprietà delle viste specifiche attivando la casella di controllo corrispondente per un'istantanea.

Cattura della vista corrente

Catturando la vista corrente è possibile salvare il fattore di ingrandimento corrente, la posizione del cursore, la posizione di scorrimento, lo stato di selezione della clip e l'intervallo temporale.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, impostare la visualizzazione della finestra del montaggio audio.
2. Nella finestra Istantanee, fare clic sull'icona **Cattura istantanea**.
3. Opzionale: per rinominare un'istantanea, fare clic sul nome e immetterne uno nuovo.

RISULTATO

Una nuova istantanea viene aggiunta all'elenco delle istantanee.

Aggiornamento delle istantanee

È possibile aggiornare un'istantanea ottenuta in precedenza con la vista corrente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Istantanee, fare clic sull'istantanea che si desidera eliminare.
2. Fare clic sull'icona **Aggiorna istantanea**.

RISULTATO

La nuova istantanea sostituisce l'istantanea selezionata.

Eliminazione delle istantanee

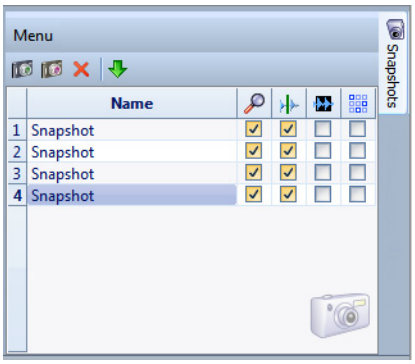
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Istantanee, fare clic sull'istantanea che si desidera eliminare.
2. Fare clic sull'icona **Elimina istantanea**.

Finestra Istantanee

In questa finestra, è possibile catturare, richiamare e modificare istantanee.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Istantanee**.



Elenco delle istantanee

Nell'elenco delle istantanee, è possibile attivare quali proprietà della vista si desidera ripristinare quando viene applicata un'istantanea. È possibile attivare le seguenti proprietà della vista:

Ripristina l'ingrandimento e la posizione di scorrimento

Consente di ripristinare la posizione di scorrimento e l'ingrandimento.

Ripristina la posizione del cursore

Consente di ripristinare la posizione del cursore di modifica.

Ripristina l'intervallo di tempo selezionato

Consente di ripristinare l'intervallo di tempo selezionato.

Ripristina lo stato di selezione delle clip

Consente di ripristinare lo stato di selezione di ciascuna clip, nonché della clip focalizzata.

Menu

Cattura istantanea

Consente di salvare le impostazioni di visualizzazione in una nuova istantanea.

Aggiorna istantanea

Consente di scattare un'istantanea e sostituire quella selezionata.

Elimina istantanea

Consente di eliminare l'istantanea selezionata.

Applica

Consente di applicare tutte le impostazioni di visualizzazione selezionate salvate nell'istantanea selezionata. Fare doppio-clic su un'istantanea per ottenere lo stesso risultato.

Eseguire il mixdown - Funzione di renderizzazione

La funzione di renderizzazione nella Sezione Master consente di eseguire il mixdown dell'intero montaggio audio o di alcune sezioni in un file audio singolo in caso di un montaggio audio multicanale. Questa funzione consente inoltre di renderizzare in un CD audio, in un'immagine CD con cue sheet o in un nuovo montaggio audio.

È necessario un mixdown per produrre un file audio dal montaggio audio. La funzione di renderizzazione può essere utilizzata per i seguenti scopi:

- Scrivere un CD da un montaggio audio con un elevato carico sulla CPU, in quanto consente di renderizzare come prima cosa tutto il processamento di effetti clip e di tracce per ricreare un nuovo montaggio audio, nonché di scrivere poi il CD in un secondo passaggio.
- Renderizzare i file audio o i montaggi audio in più formati file contemporaneamente. Questa funzionalità è compatibile anche con la renderizzazione delle regioni.
- Renderizzare i canali surround come più file mantenendo lo stato stereo/mono dei singoli canali surround.
- Creare un'immagine CD e cue-sheet.
- Renderizzare i montaggi audio in un singolo file o varie parti in più file audio in un'unica operazione. Ad esempio, è possibile renderizzare regioni, gruppi, clip o tracce CD.

LINK CORRELATI

Renderizzazione a pag. 407

Renderizzazione in un file audio

È possibile eseguire la renderizzazione in un singolo formato file audio o in più formati contemporaneamente.

PREREQUISITI

Configurare il montaggio audio. Se si desidera renderizzare in più formati file, creare dei preset per i formati file.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Renderizza**.
2. Nella finestra di dialogo Renderizza, configurare le impostazioni.
3. Attivare **Crea file con nome**.
4. Fare clic sul campo **Formato file** e selezionare **Modifica**.
5. Nella finestra di dialogo Formato file audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per renderizzare in un solo formato audio, regolare le impostazioni nella finestra di dialogo Formato file audio.
   - Per renderizzare in più formati file, fare clic sul pulsante **Formato file multiplo**, fare clic su , e selezionare i preset dei formati file nei quali si desidera eseguire la renderizzazione.
6. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il montaggio audio è renderizzato.

Se si renderizza un mix surround in file **Multi Stereo/Mono**, lo stato mono/stereo dei file renderizzati riflette lo stato mono/stereo dei canali surround. Se il montaggio audio utilizzata una modalità surround con 6 canali (5.1), vengono renderizzati due file stereo (Lf/Rf e Ls/Rs) e due file mono (C/Lfe). I nomi dei file renderizzati riflettono il nome del canale surround al quale appartengono.

Se si renderizza una configurazione a 8 canali mediante l'opzione **Multi Stereo/Mono**, i canali sono raggruppati come coppie logiche (1-2, 3-4, ecc.). Così, per tracce inviate a un solo canale in una coppia, viene creato un file mono.

In Windows, è inoltre possibile renderizzare singoli file surround multicanale nei formati WMA 5.1 e 7.1. Utilizzare l'encoder Windows Media Audio 9 Professional.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Formato file audio multiplo a pag. 410
Creare più preset dei formati file audio a pag. 409

Loudness Meta Normalizer

Questo strumento è un componente di mastering fondamentale per garantire che tutti i brani abbiano la stessa intensità acustica e per impedirne il clipping. Consente di regolare il volume di ciascuna clip nel montaggio audio in modo che presentino tutte la stessa intensità acustica. È inoltre possibile regolare l'intensità acustica del mixdown del montaggio audio, oltre all'intensità acustica dell'uscita della Sezione Master.

Questo strumento opera sui guadagni. Non influisce sui file audio sottostanti né utilizza alcun compressore audio.

Se non è possibile far corrispondere l'intensità acustica in una data clip senza produrre clipping, il livello delle altre clip viene ridotto in modo che tutte le clip raggiungano comunque lo stesso valore di intensità acustica. Tutto ciò non avviene se l'opzione **Ignora i picchi** è selezionata.

Per evitare clipping nel passaggio della Sezione Master, è possibile limitare l'uscita del mixdown del montaggio audio prima che entri nella Sezione Master e/o l'uscita della Sezione Master.

L'intensità acustica è calcolata in conformità alle specifiche EBU R-128. L'intensità acustica di riferimento può corrispondere all'intensità acustica della clip di intensità maggiore, di una data clip o di un valore personalizzato specifico.

Sono disponibili tre possibili riferimenti di intensità acustica:

- Intensità acustica di un intero file (raccomandazioni EBU R-128).
- Parte superiore di un intervallo di intensità acustica, ovvero la sezione audio di 3 secondi a intensità acustica media maggiore del file. In questo modo si garantisce che un singolo suono insolitamente forte non sia preso in considerazione come riferimento.
- Intensità acustica a breve termine massima, ovvero il valore massimo individuato in una sezione audio di 3 secondi del file (ad esempio l'Intensità acustica di un passaggio musicale breve).

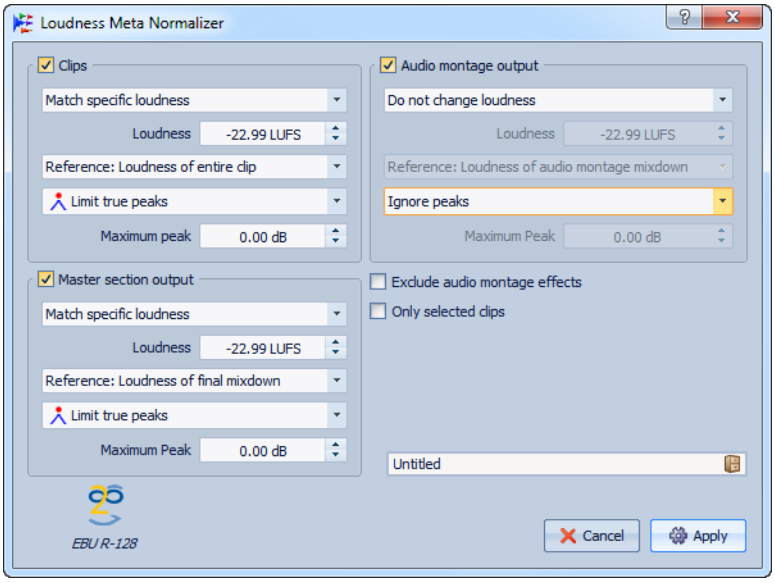
NOTA

- Il percorso audio nel montaggio audio utilizza un processamento a virgola mobile a 32 bit. È quindi possibile sovraccaricarlo, ad esempio mediante livelli superiori a 0 dB nelle clip, senza provocare clipping nel percorso del segnale. L'unica sezione del percorso audio che può introdurre clipping è quella di uscita della Sezione Master o del montaggio audio. Entrambi i problemi possono essere risolti dal Loudness Meta Normalizer.
- Poiché l'Intensità acustica richiede diversi secondi di audio per essere calcolata in maniera corretta, questo strumento non è adatto a clip molto brevi (inferiori ai 3 secondi).

Finestra di dialogo Loudness Meta Normalizer

In questa finestra di dialogo è possibile regolare l'Intensità acustica di ciascuna clip nei montaggi audio, in modo da assegnare loro lo stesso valore. È inoltre possibile regolare l'intera uscita, tenendo in considerazione le raccomandazioni relative alla misurazione audio EBU R-128 e un'analisi dei picchi reali.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Strumenti > Loudness Meta Normalizer**.



Clip, Uscita della Sezione Master e Uscita del montaggio audio

- Quando l'opzione **Clip** è attivata, le impostazioni relative al guadagno di tutte le clip nel montaggio audio sono regolate singolarmente, così da consentirne la riproduzione allo stesso valore di intensità acustica.
- Quando l'opzione **Uscita del montaggio audio** è attivata, viene modificata l'impostazione relativa al guadagno generale del montaggio audio, così da consentire che il mixdown del montaggio audio corrisponda a un valore di intensità acustica specifico e non si verifichi preferibilmente il clipping.
- Quando l'opzione **Uscita della Sezione Master** è attivata, il guadagno della Sezione Master viene regolato in modo che il mixdown del montaggio audio processato mediante tutti i plug-in della Sezione Master corrisponda a un valore di intensità acustica specifico e non si verifichi preferibilmente clipping. Il montaggio audio stesso non viene modificato da questa operazione.

Le seguenti opzioni sono disponibili per le impostazioni di guadagno delle clip, l'uscita del montaggio audio e l'uscita della Sezione Master.

Menu di corrispondenza del volume

Selezionare se l'uscita del montaggio audio deve corrispondere a un valore di intensità acustica specifico o meno. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Non modificare l'intensità acustica
- Fai corrispondere alla clip con intensità acustica maggiore

- Fai corrispondere alla clip focalizzata
- Fai corrispondere a un volume specifico

Volume

Consente di determinare il valore di intensità acustica specifico a cui eseguire la corrispondenza. Ad esempio, -23 LUFS se si desidera essere conformi alle raccomandazioni EBU R-128 per la trasmissione.

Menu Riferimento

Selezionare il valore di intensità acustica a cui WaveLab deve fare riferimento:

- Intensità acustica dell'intera clip (raccomandazione EBU R-128)
- Sezione audio di 3 secondi a intensità acustica media maggiore (**Parte superiore dell'intervallo dell'intensità acustica**)
- Sezione audio di 3 secondi a intensità acustica maggiore (**Intensità acustica a breve termine massima**)

Menu dei picchi

Selezionare se WaveLab dovrebbe limitare i valori campione (picchi digitali), i campioni analogici ricostruiti (picchi reali) o ignorare i picchi.

Questa impostazione è meno importante per le clip, in quanto il mixdown del montaggio audio può essere ulteriormente ridotto.

Picco massimo

Consente di determinare il valore del picco massimo da non superare.

Opzioni aggiuntive

Escludi gli effetti del montaggio audio

Se questa opzione è attivata, gli effetti del montaggio audio non vengono presi in considerazione quando si utilizza il Loudness Meta Normalizer per il processamento.

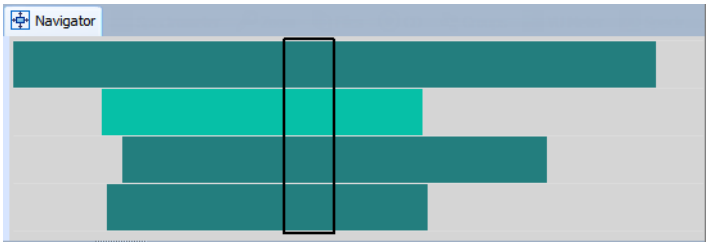
Solamente le clip selezionate

Se questa opzione è attivata, solo le clip selezionate vengono processate con il Loudness Meta Normalizer.

Finestra Navigatore

In questa finestra viene proposta una vista rappresentativa dell'intero montaggio audio attivo per una più rapida navigazione. Questo si rivela utile se si possiede un montaggio audio di grandi dimensioni con numerose tracce e clip.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Navigatore**.



Ciascuna clip è rappresentata da un blocco colorato. Il contenuto della finestra visibile viene indicato da un rettangolo nero.

Esplorazione della finestra Navigatore

Grazie alla finestra Navigatore è possibile semplificare l'individuazione delle posizioni in montaggi audio di grandi dimensioni.

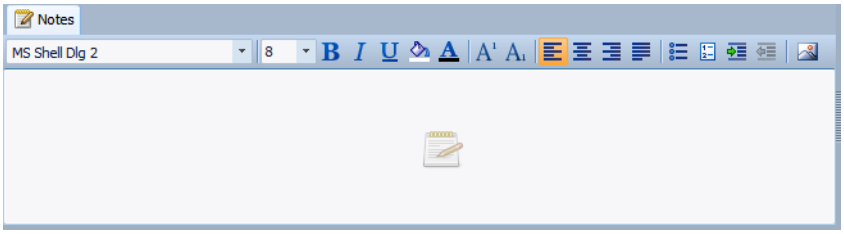
Per scorrere nella finestra del montaggio audio principale e individuare in questo modo facilmente una posizione nel montaggio audio, trascinare il rettangolo in qualsiasi posizione.

- La regolazione dell'intervallo visibile della finestra attiva consente di ridimensionare il rettangolo di selezione verticalmente e orizzontalmente trascinandone i bordi. È inoltre possibile eseguire il ridimensionamento facendo clic con [Shift] sul rettangolo di selezione.
- Per ingrandire una clip, fare clic sul blocco o doppio-clic se la clip si trova all'interno del rettangolo nero.
- Per ridurre completamente l'ingrandimento, fare clic-destro ovunque.

Finestra Note

Questa finestra consente di mantenere le note relative alla sessione di montaggio audio corrente.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Note**.



È possibile inserire testo nella finestra e utilizzare i controlli dell'editor di testo HTML standard per formattare testo, aggiungere immagini ed elenchi. Le note vengono salvate con il file del montaggio audio.

Informazioni sui gruppi

I gruppi corrispondono a una selezione di clip che è possibile riselezionare rapidamente mediante la finestra Gruppi nell'area di lavoro Montaggio Audio, o facendo clic su qualsiasi clip di un gruppo.

NOTA

I gruppi possono essere visualizzati come strutture di selezione clip. Per funzionalità di raggruppamento avanzate, fare riferiento al capitolo relativo alle super-clip.

Una clip non può essere parte di più di un gruppo. Se si aggiunge una clip a un gruppo, viene automaticamente rimossa da qualsiasi altro gruppo. È possibile selezionare un colore specifico per un gruppo, così da individuarlo facilmente nella vista delle tracce.

È possibile renderizzare tutti i gruppi come singoli file nella finestra di dialogo Renderizza della Sezione Master.

- Per creare gruppi nidificati, trascinare un gruppo in un altro gruppo.
- Per disattivare temporaneamente un gruppo, disattivare la casella di controllo a sinistra di un gruppo nell'elenco. Quando un gruppo è disattivato, è possibile spostare singole clip nel gruppo come se non fossero raggruppate.
- Per rinominare un gruppo, fare doppio-clic sul relativo nome.
- Per selezionare tutte le clip di un gruppo nel montaggio audio ed eseguirne la modifica, fare clic su un gruppo.

LINK CORRELATI

Super-clip a pag. 283

Finestra Gruppi

In questa finestra viene visualizzato un elenco di gruppi all'interno del montaggio audio corrente.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Gruppi**.

Raggruppa le clip selezionate

Consente di aggiungere tutte le clip selezionate a un gruppo.

Rimuovi il gruppo selezionato

Consente di rimuovere il gruppo selezionato nell'elenco. Le clip nel gruppo non vengono influenzate.

Un clic del mouse seleziona un gruppo

Se questa opzione è attivata, la selezione di una clip nella vista delle tracce consente di selezionare automaticamente tutte le clip nello stesso gruppo.

Se invece è disattivata, per selezionare un intero gruppo è necessario fare clic sul nome del gruppo nell'elenco della vista gruppi. Ciò è utile se si desidera poter modificare le posizioni relative delle clip nel gruppo, senza doverle eliminare dal gruppo stesso.

Colore

Consente di selezionare i colori per il gruppo.

Raggruppamento delle clip

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare le clip che si desidera raggruppare.
2. Nella finestra Gruppi, selezionare **Raggruppa le clip selezionate**.
3. Inserire un nome per il gruppo e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il nuovo gruppo viene visualizzato nell'elenco dei gruppi. Il nome del gruppo viene aggiunto all'inizio dei nomi delle clip incluse nel gruppo. Viene applicato ai nomi delle clip in ciascuna traccia.

Aggiunta di clip a un gruppo esistente

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare le clip che si desidera raggruppare.
2. Nella finestra Gruppi, selezionare **Raggruppa le clip selezionate**.
3. Selezionare il gruppo a cui si desidera aggiungere le clip e fare clic su **OK**.

Rimozione di gruppi

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Gruppi, selezionare un gruppo.
2. Selezionare **Funzioni > Rimuovi il gruppo selezionato.**

RISULTATO

Il gruppo viene rimosso e le clip sono interessate dal cambiamento.

Assegnazione di colori ai gruppi

Assegnare diversi colori ai gruppi ne semplifica l'individuazione.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Gruppi, selezionare un gruppo.
2. Dal menu **Colore**, selezionare un colore.
   Ogni singola selezione di colore per le clip sovrascrive il colore del gruppo.

Backup dei montaggi audio

Il meccanismo di backup dell'area di lavoro Montaggio Audio consente di conservare versioni precedenti di montaggi audio salvati e salvare automaticamente il montaggio audio.

Ogni volta che si salva il montaggio audio, la versione salvata in precedenza viene copiata nella sottocartella `Backup.mon`, posizionata nella stessa cartella del file di montaggio audio. Questa cartella di backup viene automaticamente creata da WaveLab. I file di backup sono chiamati «Montage_#X», dove «Montage» è il nome del montaggio audio e «X» è un numero.

È possibile specificare quante versioni precedenti si desidera mantenere (massimo 1000). Una volta creato il numero specificato di backup, il file meno recente viene sovrascritto a ogni backup del montaggio audio.

NOTA

I numeri nei nomi dei file di backup non si riferiscono all'età dei file di backup. Al contrario, è necessario verificare le date dei file per individuare il backup più recente.

Viene inoltre eseguito il backup di montaggi audio non salvati e senza nome. I file di backup per montaggi audio «Senza titolo» sono salvati nella cartella temporanea e utilizzano un numero come nome, ovvero «Y_#X», dove «Y» è un numero che identifica il montaggio audio e «X» il numero di file di backup. Una volta salvato il montaggio audio, questi file di backup temporanei possono essere eliminati.

Configurazione del backup del montaggio audio

È possibile specificare il numero di backup del montaggio audio e definire la frequenza di aggiornamento del backup.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze del montaggio audio**.
2. Selezionare la linguetta **Tutti i montaggi audio**.
3. Specificare il numero massimo di backup.
   Per disattivare la funzione di backup, configurare questa impostazione su 0.
4. Opzionale: attivare **Salvataggio automatico** e specificare la frequenza di aggiornamento del backup.
5. Fare clic su **OK**.

Apertura di un backup di montaggio audio

È possibile aprire il backup di un montaggio audio per ripristinare una versione precedente del montaggio audio.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Apri la versione precedente**.

RISULTATO

Se nel montaggio audio non sono presenti modifiche non salvate, viene aperto il file di backup più recente in una nuova finestra. Se si seleziona la funzione da un file di backup aperto, viene aperta la precedente versione di backup.

Se nel montaggio audio sono presenti modifiche non salvate, viene aperto il file di montaggio audio salvato in una nuova finestra. Il montaggio audio aperto non è un file di backup. Questa operazione non corrisponde esattamente a selezionare **File > Ritorna alla versione salvata**.

Ritorna alla versione salvata chiude il montaggio audio (non salvato) corrente e apre l'ultima versione salvata. In questo modo viene sostituito il montaggio audio corrente, mentre **Apri la versione precedente** consente di aprire la versione salvata in una nuova finestra senza chiudere la versione non salvata corrente.

Operazioni multicanale nel montaggio audio

WaveLab supporta l'utilizzo di un massimo di 8 ingressi e uscite ASIO. Se si utilizza un'interfaccia audio multicanale con un driver ASIO, è possibile inviare tracce di montaggio audio fino a un massimo di 8 uscite canali separate e a fino a 6 uscite surround.

È inoltre possibile registrare fino a 8 canali simultaneamente. In questo modo vengono create automaticamente nuove tracce nel montaggio, una per ciascuna coppia di canali o canale registrati.

Per poter utilizzare WaveLab per progetti multicanale/surround, è necessario essere dotati di quanto segue:

- Una scheda/interfaccia audio con più ingressi e uscite (almeno 8).
- Un driver ASIO configurato nella finestra di dialogo Connessioni Audio VST; specificare inoltre la modalità di connessione dei canali di ingresso/uscita interni alla scheda audio.

Configurazione multicanale

È possibile configurare il numero di canali da utilizzare per ciascun montaggio audio. Tutte le configurazioni multicanale, eccezion fatta per la modalità multicanale libero di configurazione, presentano formati surround e sono assegnate internamente a canali surround in WaveLab. Questo implica che i canali passino attraverso la Sezione Master e quindi alla scheda audio.

Sono disponibili due modalità operative che possono essere utilizzate per operazioni multicanale:

- Nella modalità **Multicanale, DVD-Audio compatibile**, in modalità surround, le tracce possono essere inviate a uno o più canali di uscita surround (Frontale sinistro/destro, Centrale, ecc.). È possibile inviare fino a 6 canali surround.
- Nella modalità **Multicanale, libero di configurazione**, i canali si riferiscono ai nomi degli 8 canali di uscita WaveLab e non dei canali surround. I canali della traccia possono essere inviati a uno (tracce mono) o due (tracce stereo) degli 8 canali di uscita disponibili.

Le configurazioni da selezionare variano in base a diversi fattori:

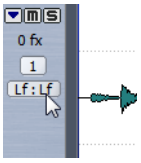
- Il numero di uscite disponibili nella scheda audio. Se sono presenti solo 4 uscite nella scheda, è possibile utilizzare solo formati surround con 4 canali o meno.
- Se si decide o meno di mixare il montaggio audio in un formato surround. In caso contrario, selezionare l'operazione stereo normale o la modalità a 8 canali, non surround.
- L'utilizzo a cui è destinato il mix surround finale. Ad esempio, se si desidera che il mix sia compatibile con la configurazione surround 5.1, selezionare la modalità a 6 canali.

Assegnazione di canali della traccia a canali di uscita

Quando si seleziona una configurazione multicanale, è necessario creare e assegnare manualmente canali della traccia a canali di uscita surround. Tuttavia, quando si importa un file audio interlacciato in formato 5.1, vengono automaticamente create le tracce da inviare ai canali surround corrispondenti.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nell'area di controllo della traccia, fare clic sul pulsante Distribuzione della traccia audio per una traccia audio.



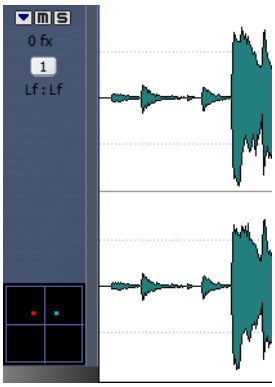
2. Nella finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio, inviare ciascun canale di una traccia a un canale di uscita attivando i canali corrispondenti.

   I canali disponibili variano a seconda della configurazione del canale selezionata.

3. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

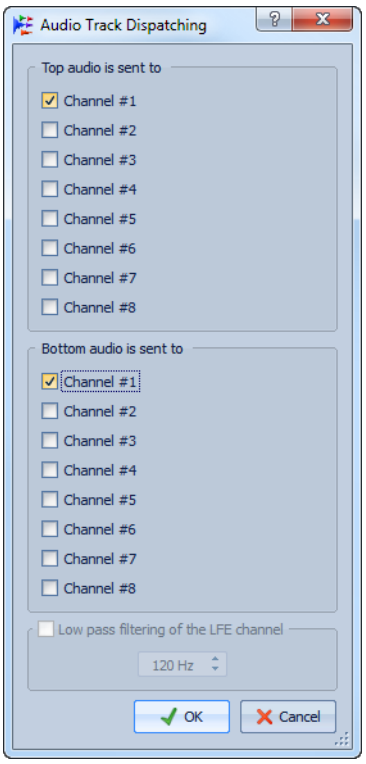
Se è stato selezionato un formato surround, è possibile inviare un canale della traccia a diversi o a tutti i canali di uscita surround. Se si selezionano più canali di uscita per un canale della traccia stereo, viene automaticamente visualizzato Panner Surround nell'area di controllo della traccia per la traccia corrispondente.



Finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio

In questa finestra di dialogo, è possibile configurare a quali canali eseguire l'invio dei canali audio superiori e inferiori del montaggio audio. I canali disponibili variano a seconda della configurazione del canale selezionato, ad esempio stereo o multicanale.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nell'area di controllo della traccia, fare clic sul pulsante Distribuzione della traccia audio per una traccia audio.



Il canale audio in alto è inviato a

Consente di selezionare a quali uscite audio del montaggio audio viene inviato e mixato il canale sinistro della traccia.

Il canale audio in basso è inviato a

Consente di selezionare a quali uscite audio del montaggio audio viene inviato e mixato il canale destro della traccia.

Filtraggio passa-basso del canale LFE

Se viene selezionata un'uscita LFE, può essere applicato un filtro passa-basso (12 dB/ottava) al segnale della traccia in modo che possano passare solo le basse frequenze. È possibile regolare la frequenza di cutoff del filtro.

Panning surround

È possibile utilizzare il panning surround per posizionare liberamente una traccia nell'immagine surround.

Il **Panner Surround** consente di regolare il panorama dell'audio tra i canali audio surround. Ciascuna traccia può presentare la propria finestra Panner Surround ed è possibile aprire diverse di queste finestre nello stesso momento.

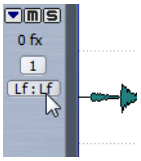
Utilizzo del panning surround

È possibile inviare qualsiasi canale montaggio audio di una traccia direttamente a un canale surround o a una combinazione di canali surround mediante la finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio. Tuttavia, per posizionare liberamente una traccia nell'immagine surround, è anche possibile utilizzare il Panner Surround.

In questo esempio, si presuppone che sia stato impostato un montaggio audio nel formato surround 5.1 e che si desideri utilizzare il Panner Surround per una traccia stereo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nell'area di controllo della traccia, fare clic sul pulsante **Distribuzione della traccia audio** per la traccia che si desidera utilizzare per l'esecuzione del panning surround.

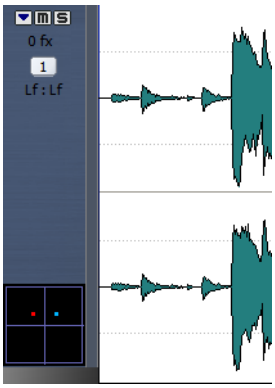


2. Nella finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio attivare i canali surround.

   È possibile attivare diverse combinazioni di canale surround per i canali superiore (sinistro) e inferiore (destro).

3. Fare clic su **OK**.

   Panner Surround viene visualizzato nell'area di controllo della traccia.



4. Fare clic e trascinare in Panner Surround per regolazioni approssimative.

   Per un controllo dell'imaging più preciso, fare clic-destro sul Panner Surround e aprire una versione più ampia del Panner Surround.

5. Nella finestra di dialogo Panner Surround fare clic sul quadrato blu e muovere il mouse.

   In questo modo viene eseguito il panorama del canale sinistro/superiore. L'altro canale viene automaticamente rispecchiato orizzontalmente. Fare clic-destro sulla finestra per scegliere tra vari preset di posizionamento.

6. Per visualizzare e modificare l'altro canale, fare clic sul quadrato grigio.

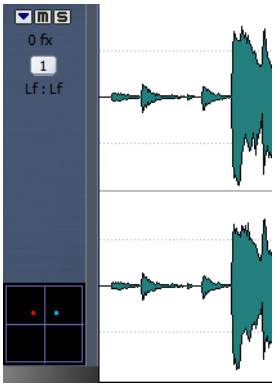
   Il quadrato grigio diventa rosso e le linee rosse indicano i livelli dell'altoparlante.

7. Una volta completata la configurazione, fare clic su **Chiudi**.

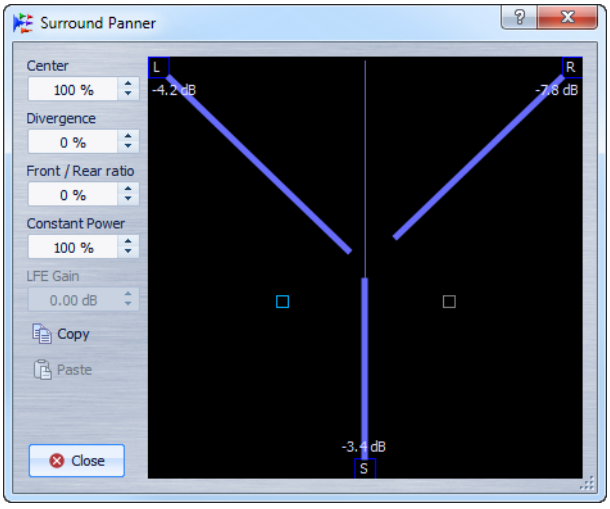
Finestra di dialogo Panner Surround

Questa finestra di dialogo consente di regolare il panorama dell'audio tra canali audio surround.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, impostare un montaggio audio multicanale, DVD-Audio compatibile e selezionare 2 o più canali di uscita per canale di traccia. Per ciascuna traccia impostata su **Surround** nella finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio, viene visualizzata una piccola finestra Panner Surround nella vista della traccia.



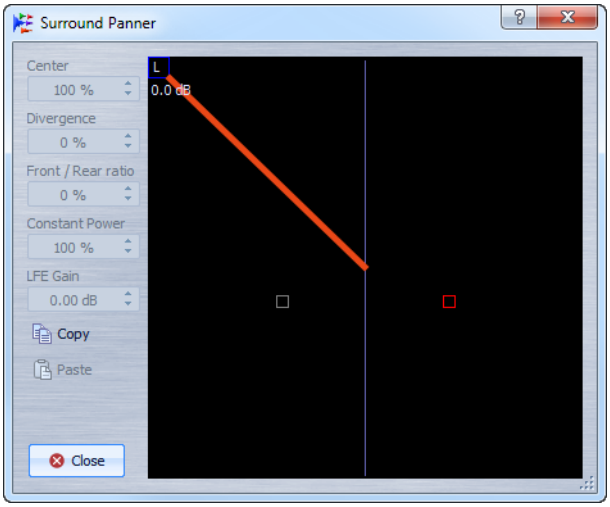
Fare clic-destro sulla finestra Panner Surround di dimensioni ridotte per visualizzare la finestra di dialogo Panner Surround.



Nella visualizzazione grafica, le posizioni dei canali audio sinistro/destro della clip vengono riprodotte come piccoli quadrati. I livelli di segnale proporzionali degli altoparlanti individuali sono indicati da linee colorate che vanno dagli altoparlanti al centro della visualizzazione.

La visualizzazione grafica mostra l'imaging surround del canale audio della traccia sinistro/superiore (blu) o il canale audio della traccia destro/inferiore (rosso). Il colore delle linee dell'altoparlante mostra quale canale è selezionato per la visualizzazione e la modifica.

Se è stato visualizzato il canale sinistro/superiore, è visibile un quadrato blu che indica la posizione dell'audio. Il quadrato grigio rappresenta l'altro canale. Fare clic sul quadrato grigio per visualizzare e modificare questo canale. Il quadrato grigio diventa rosso e le linee dell'altoparlante rosse indicano i livelli dell'altoparlante.



Centro

Consente di determinare la quantità di mixaggio del segnale audio nell'uscita del montaggio audio corrispondente all'altoparlante centrale. È disponibile solo se il canale Centro è attivato nella finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio.

Divergenza

Consente di determinare la curva di attenuazione utilizzata durante il posizionamento delle sorgenti audio. Se questa opzione è impostata su 0% e si posiziona una sorgente audio su un altoparlante, tutti gli altri altoparlanti sono impostati al livello zero, tranne l'altoparlante centrale che dipende dal livello centrale. Con valori elevati, gli altri altoparlanti ricevono una percentuale della sorgente sonora. Questo porta a una minore localizzazione del suono.

Rapporto fronte/retro

Consente di determinare il grado in cui i livelli frontale e posteriore sono influenzati dal posizionamento verticale nella finestra di dialogo Panner Surround. Maggiore è il valore, minore è la differenza tra i suoni posizionati davanti e dietro. Se questo valore è impostato su 100%, i livelli frontale e posteriore saranno sempre gli stessi.

Potenza costante

Consente di determinare se è necessario mantenere il volume (RMS) o il livello dei segnali sommati. Se questo valore è impostato su 100%, il valore di intensità acustica totale è lo stesso indipendentemente dalle impostazioni di esecuzione del panning. Se è impostato su 0%, il livello totale viene mantenuto.

Guadagno LFE

Consente di impostare la quantità di segnale da inviare al canale LFE. È disponibile solo se il canale LFE è attivato nella finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio.

Copia

Consente di copiare le impostazioni del Panner Surround selezionato negli appunti.

Incolla

Consente di applicare le impostazioni copiate al Panner Surround.

Menu Preset

Fare clic-destro sulla visualizzazione grafica del Panner Surround per eseguire la selezione da diversi preset di panning surround.

Informazioni sugli inviluppi del panning surround

È possibile automatizzare il panning surround per singole clip mediante gli inviluppi. Questa operazione è leggermente diversa dall'utilizzo di inviluppi di panning e volume regolari.

- Internamente, è presente un singolo inviluppo panorama surround in cui ogni inviluppo contiene uno stato surround completo (posizione sinistra-destra, posizione fronte-retro e quantità LFE).
- Quando si osserva l'inviluppo per una clip, è possibile scegliere di visualizzare la curva sinistra-destra, fronte-retro o LFE.
- Configurando i punti di inviluppo per uno dei tipi di inviluppo, tale punto viene automaticamente aggiunto agli altri tipi di inviluppo nella stessa posizione all'interno della clip. Questo avviene in quanto è presente un solo inviluppo panorama surround. Tuttavia, è possibile modificare solo una parte di esso alla volta.

Configurazione degli inviluppi del panning surround

È possibile utilizzare Panner Surround per programmare ciascun punto di inviluppo. Viene così semplificata la configurazione del panorama surround automatico per una clip.

Se si desidera che il segnale inizi dalla posizione centrale frontale, quindi passi all'altoparlante posteriore sinistro e infine a quello posteriore destro, procedere come descritto di seguito:

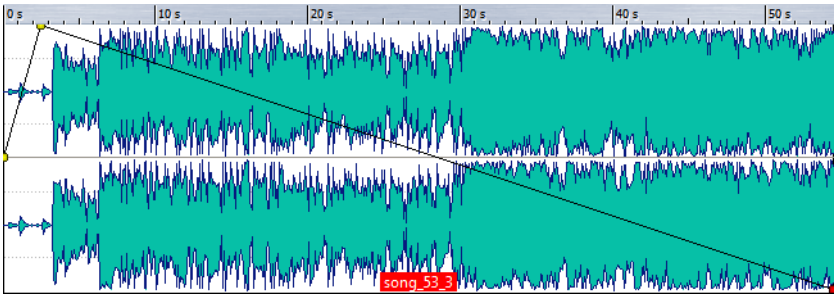
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, impostare una traccia per l'esecuzione del panning surround attivando i canali surround nella finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio.
2. Selezionare la clip e visualizzare la finestra Clip focalizzata.
3. Nel pannello **Inviluppo** selezionare gli inviluppi del panorama surround.

   Ad esempio, **Pan Surround (sinistra <-> destra)**.
4. Nella finestra di montaggio, fare doppio-clic sull'inviluppo per aggiungere un nuovo punto di inviluppo al centro della clip.

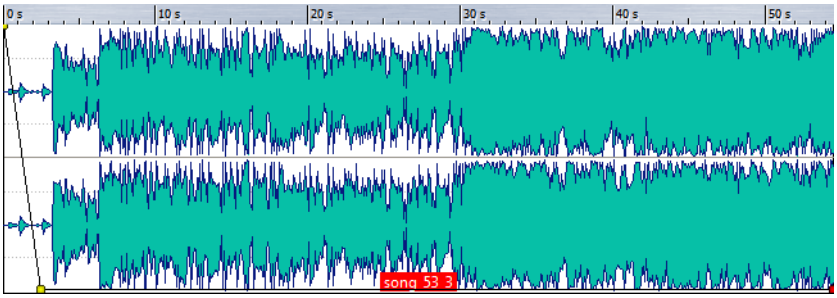
   Questa sarà la posizione in cui il segnale raggiunge l'altoparlante posteriore sinistro. Quando si crea un punto di inviluppo in questa fase, è importante solo la posizione nella clip, non la posizione verticale del punto.
5. Nell'area di controllo della traccia, fare clic-destro sul Panner Surround.
6. Nella finestra di montaggio, selezionare il punto di inviluppo all'inizio della clip.
7. Utilizzare la finestra di dialogo Panner Surround per posizionare il suono. Nell'esempio, l'esecuzione del panning dovrebbe iniziare nella posizione centrale frontale. Trascinare il quadrato di posizione nella parte centrale superiore della visualizzazione. È inoltre possibile fare clic-destro sulla visualizzazione e selezionare il preset **Frontale centrale**.
8. Nella finestra di montaggio, selezionare il punto di inviluppo successivo nella clip e nella finestra di dialogo trascinare il quadrato di posizione nell'angolo inferiore sinistro della visualizzazione. È inoltre possibile fare clic-destro sulla visualizzazione e selezionare il preset **Posteriore sinistro**.
9. Nella finestra di montaggio selezionare l'ultimo punto di inviluppo e nella finestra di dialogo trascinare il quadrato di posizione nell'angolo inferiore destro della visualizzazione. È inoltre possibile fare clic-destro sulla visualizzazione e selezionare il preset **Posteriore destro**.

   La curva di inviluppo surround sinistro-destro appare ora in questo modo:



10. Nella finestra Clip focalizzata, nel pannello **Inviluppo**, selezionare **Pan Surround (fronte <-> retro)**.

    La curva di inviluppo surround fronte-retro appare ora in questo modo:



11. Riprodurre la clip.

    Si dovrebbe udire il suono spostarsi dalla parte centrale frontale a quella posteriore da sinistra a destra.

12. Per creare un panning surround più complesso, aggiungere più punti di inviluppo e programmarli nello stesso modo.

Modifica diretta delle curve di inviluppo

È possibile modificare le curve di inviluppo senza influire su altre impostazioni di panning, regolandone i punti nella clip. Può essere utile se si desidera solo modificare la quantità LFE senza influire sull'esecuzione del panning o se si desidera solo modificare il panning sinistro-destro senza influire su quello fronte-retro e viceversa.

NOTA

Se si sposta un punto di inviluppo a livello temporale, tutti gli inviluppi panorama surround sono interessati nello stesso modo.

Informazioni sulla modalità Multicanale, DVD-Audio compatibile

Quando è attivata la modalità Multicanale, DVD-Audio compatibile per un montaggio audio, è possibile scegliere tra diverse configurazioni multicanale. I canali surround possono essere gestiti come canali mono o stereo.

Nella finestra di dialogo Proprietà del montaggio audio, selezionare **Multicanale, DVD-Audio compatibile**. Nel menu **Canali**, sono disponibili le seguenti configurazioni multicanale:

Canale surround	Descrizione
Frontale sinistro/destro (Lf, Rf)	Utilizzato in tutte le configurazioni surround. Corrisponde alle posizioni dell'altoparlante stereo sinistro/destro standard di fronte all'ascoltatore. È consigliato inviare una traccia stereo a questi canali.
Centrale (C)	È posizionato tra gli altoparlanti surrond Lf/Rf. È consigliato inviare una traccia mono a questo canale.
Effetti bassa frequenza (LFE)	Il canale LFE è connesso a un subwoofer e fornisce contenuti a bassa frequenza (solitamente inferiori a 120 Hz). È solitamente utilizzato per fornire effetti a bassa frequenza speciali come brontolii profondi, esplosioni, ecc. Per ciascun canale inviato al canale LFE, è disponibile un filtro passa-basso che consente di estendere o diminuire l'intervallo a bassa frequenza riprodotto dal canale LFE. Non sono specificate regole rigide per la posizione del subwoofer LFE, ma è solitamente posizionato in posizione asimmetrica vicino all'altoparlante centrale. È consigliato inviare una traccia mono a questo canale.
Surround (S)	È spesso definito come canale surround posteriore ed è solitamente posizionato tra i canali surround sinistro/destro. È consigliato inviare una traccia mono a questo canale.
Surround sinistro/destro (Ls, Rs)	Si trovano dietro la posizione di ascolto e corrispondono agli altoparlanti frontali sinistro/destro. È consigliato inviare una traccia stereo a questi canali.

Informazioni sulla modalità multicanale libero di configurazione

Quando viene selezionata la modalità multicanale libero di configurazione, è possibile inviare i canali della traccia a uno degli 8 canali di uscita. La modalità multicanale libero di configurazione non è surround e consente di utilizzare il montaggio audio come un ambiente di riproduzione/registrazione a 8 canali.

Per attivare questa modalità, selezionare **Modifica > Proprietà del montaggio audio** e nel menu **Modalità** selezionare **Multicanale, libero di configurazione**.

I canali sono raggruppati come coppie stereo (1-2, 3-4, ecc.); questa disposizione si riflette nella Sezione Master e durante la renderizzazione in più file.

Informazioni sull'opzione Abilita le configurazioni DVD-Audio aggiuntive

La specifica DVD-Audio consente risoluzioni miste di campioni all'interno della stessa configurazione del canale, che deve di conseguenza essere diviso in due gruppi separati. Ad esempio, il gruppo di canali Lf/Rf può, secondo lo standard, presentare una risoluzione della frequenza di campionamento superiore rispetto ad altri canali surround nella stessa configurazione.

Il simbolo / nel menu del canale surround indica quali canali corrispondono a quale gruppo.

Tuttavia, l'utilizzo di risoluzioni miste non è supportato in WaveLab e è disattivato di default.

Per consentire tutte le modalità possibili, nella finestra di dialogo Proprietà del montaggio audio, selezionare la modalità **Multicanale, DVD-Audio compatibile** e attivare **Abilita le configurazioni DVD-Audio aggiuntive**.

Registrazione multicanale

È possibile registrare fino a 8 canali simultaneamente nel montaggio audio.

Preparazioni per la registrazione multicanale

PREREQUISITI

Configurare la modalità di connessione degli ingressi della scheda audio ai canali interni di WaveLab.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto dell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante **Registra** o premere [*] sul tastierino numerico.
2. Nella sezione **File da creare**, selezionare se creare un file con nome o temporaneo.
3. Specificare un nome file e la posizione in cui salvare il file.
4. Fare clic sul testo del formato audio per visualizzare la finestra di dialogo Formato file audio.
5. Selezionare il formato file audio.
6. Nel menu **Canali**, selezionare **Multi Stereo/Mono** o **Multi Mono**.

   Multi Stereo/Mono produce file mono o stereo singoli, a seconda dei canali attivati nella finestra di dialogo Canali di registrazione. I canali vengono raggruppati logicamente come coppie (1-2, 3-4, ecc.). Viene così regolato lo stato mono/stereo dei file registrati e delle tracce che verranno utilizzate. Ad esempio, se sono stati attivati i canali 1, 2 e 3, verranno creati un file stereo (contenente i canali 1 e 2) e un file mono (canale 3).
7. Fare clic su **OK**.

8. Nel menu posto sotto il formato del file, selezionare **Aggiungi alla traccia focalizzata del montaggio**.
9. Selezionare **Imposta ingresso**, attivare i canali da cui si desidera registrare e fare clic su **OK**.

   Per ciascuno dei canali registrati attivati, viene visualizzato un indicatore nella finestra di dialogo Registrazione.
10. Opzionale: applicare ulteriori impostazioni.

Registrazione di un progetto multicanale

PREREQUISITI

Preparare una registrazione multicanale.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, impostare il cursore di modifica nella posizione in cui si desidera avviare la registrazione.
2. Nella finestra di dialogo Registrazione, fare clic su **Registra**.
3. Una volta completata la registrazione, fare clic su **Stop**.

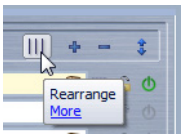
   Quando si registra su più canali, vengono automaticamente create nuove tracce nel montaggio audio, una per ciascuna clip mono o stereo registrata. Di default, ciascuna traccia viene inviata alla stessa uscita, ma può essere inviata a qualsiasi uscita utilizzata nella configurazione corrente nella finestra di dialogo Distribuzione della traccia audio.

RISULTATO

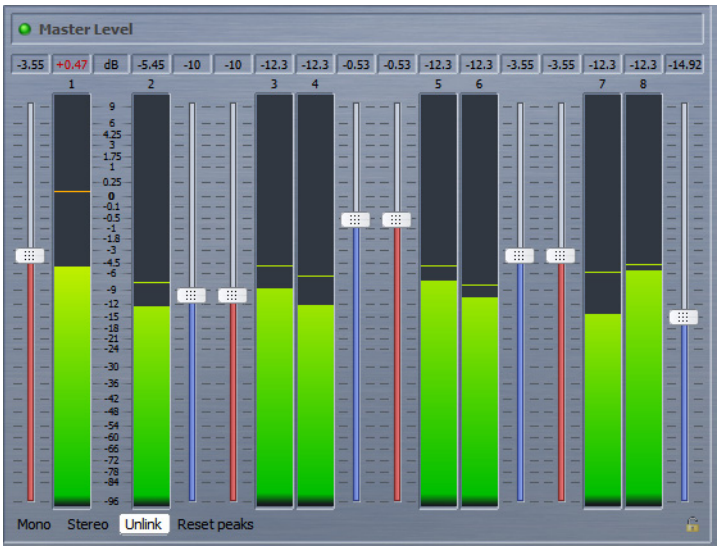
Se sono stati attivati più di 2 canali di ingresso nella finestra di dialogo Canali di registrazione e viene selezionata qualsiasi opzione del canale, tranne le opzioni **Multi Mono** o **Multi Stereo/Mono**, gli ingressi di registrazione attivati sono mixati e producono un singolo file (o due se è stato selezionato **Dual mono**).

Configurazioni multicanale nella Sezione Master

La Sezione Master si riarrangia automaticamente all'avvio della riproduzione di un montaggio audio multicanale. È possibile riordinare la Sezione Master senza avviare la riproduzione facendo clic sull'icona **Riarrangia** nella parte superiore della Sezione Master.



I canali di uscita della configurazione canali selezionata vengono visualizzati nella Sezione Master, con un fader di livello e un indicatore di clip per ciascun canale di uscita.



Mixdown stereo di una configurazione multicanale

Il pulsante **Stereo** nella Sezione Master consente di monitorare un mixdown stereo delle uscite Sezione Master.

È possibile utilizzarlo per i seguenti scopi:

- Anteprima di un mixdown stereo di un mix surround.
- Anteprima delle impostazioni mixdown stereo per progetti DVD-Audio.

Effetti master e montaggi audio multicanale

La gestione degli effetti per un montaggio audio multicanale è simile a quella eseguita in caso di lavoro in modalità stereo. Tuttavia, non tutti i plug-in supportano operazioni multicanale. In questo caso, viene visualizzato un avviso quando si tenta di inserirli.

Esportazione e importazione XML di montaggi audio

È possibile esportare e importare montaggi audio come XML.

Questa opzione può essere utilizzata per i seguenti scopi:

- Modifica di numerosi nomi file utilizzati dal montaggio audio.
- Creazione di nuovi montaggi audio da zero o a partire da un modello.
- Confronto di due montaggi audio con uno strumento di confronto dei file di testo.

Esportazione e importazione di file XML

- Per esportare un montaggio audio in XML, nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Esporta come file XML**.
- Per importare un montaggio audio salvato in precedenza come file XML, nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa > Montaggio audio come file XML**.

Importazione ed esportazione di file AES-31

Lo standard AES-31 è un formato file di interscambio aperto per la risoluzione di problemi di incompatibilità di formato tra diversi software e hardware audio. Può essere utilizzato per il trasferimento di progetti tramite un disco o una rete, da una workstation all'altra, mantenendo le posizioni di eventi, dissolvenze, ecc.

AES-31 utilizza Broadcast Wave come formato file audio di default. I file AES-31 possono essere trasferiti e utilizzati con qualsiasi workstation audio digitale che supporta AES-31, indipendentemente dal software e dell'hardware utilizzato, purché la workstation sia in grado di leggere file Broadcast Wave.

I file esportati sono file XML ma con estensione .adl (audio decision list).

Esportazione di file AES-31

Quando si esportano montaggi audio in un file AES-31, il file contiene tutti i dati della traccia audio, compresi i riferimenti del file audio.

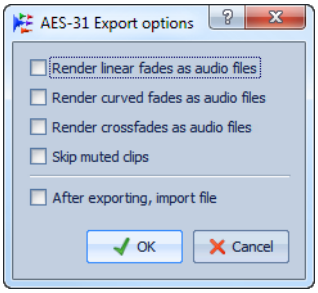
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Esporta come file AES-31**.
2. Specificare un nome e una posizione di file e fare clic su **Salva**.
3. Nella finestra di dialogo Opzioni di esportazione AES-31, modificare le impostazioni e fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Opzioni di esportazione AES-31

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare il comportamento dell'esportazione AES-31.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Esporta come file AES-31**, specificare un nome e una posizione del file e fare clic su **Salva**.



Trasforma le dissolvenze lineari in file audio

Se questa opzione è attivata, le dissolvenze lineari, dinamicamente calcolate da WaveLab, sono renderizzate in file audio di piccole dimensioni, preservando l'effetto audio esatto.

Trasforma le dissolvenze curve in file audio

Se questa opzione è attivata, le dissolvenze complesse, dinamicamente calcolate da WaveLab, sono renderizzate in file audio di piccole dimensioni, preservando l'effetto audio esatto.

Trasforma le dissolvenze incrociate in file audio

Se questa opzione è attivata, le dissolvenze incrociate, dinamicamente calcolate da WaveLab, sono renderizzate in file audio di piccole dimensioni, preservando l'effetto audio esatto.

Salta le clip in mute

Se questa opzione è attivata, le clip in mute non verranno incluse nel file AES-31.

Importa il file dopo l'esportazione

Se questa opzione è attivata, il file esportato viene immediatamente importato. In questo modo è possibile verificare il risultato dell'esportazione.

Importazione di file AES-31

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa > File AES-31**.
2. Nel browser dei file, selezionare il file AES-31 che si desidera importare e fare clic su **Apri**.
3. Nella finestra di dialogo Opzioni di importazione AES-31, modificare le impostazioni e fare clic su **OK**.

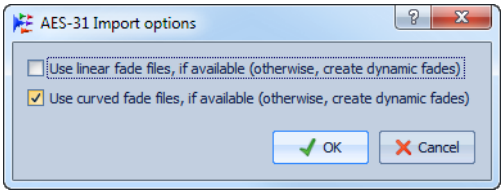
RISULTATO

Il file AES-31 importato si apre come un nuovo montaggio audio senza titolo che contiene tutte le tracce audio memorizzate nel file AES-31.

Finestra di dialogo Opzioni d'importazione AES-31

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare il comportamento dell'importazione AES-31.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa** e aprire un file AES-31.



Se disponibili, usare i file delle dissolvenze lineari (altrimenti creare delle dissolvenze dinamiche)

Se questa opzione è attivata, vengono utilizzati i file audio disponibili per le dissolvenze lineari. Se non sono disponibili file, vengono create delle dissolvenze dinamiche.

Se disponibili, usare i file delle dissolvenze curve (altrimenti creare delle dissolvenze dinamiche)

Se questa opzione è attivata, vengono utilizzati i file audio disponibili per le dissolvenze complesse. Se non sono disponibili file, vengono create delle dissolvenze dinamiche.

Informazioni sull'importazione di file AES-31 creati in Nuendo

Importando un file AES-31, è possibile, ad esempio, importare un progetto creato in Steinberg Nuendo in WaveLab.

In questo caso, possono essere aggiunti specifici codici ai nomi di marker in Nuendo per semplificarne la conversione in marker specifici di WaveLab. Ad esempio, se un file AES-31 esportato in Nuendo è importato in WaveLab, i marker contenuti sono interpretati come marker WaveLab al momento dell'importazione.

Per i marker della traccia CD, è possibile utilizzare i seguenti codici:

Tipo di marker	Codice marker	Nome marker di esempio
Inizio traccia CD	[t-start]	«Così inizia [t-start]»
Fine traccia CD	[t-end]	«La fine [t-end] della strada»
Giunzione traccia CD	[t-splice]	Intervallo [t-splice]
Indice traccia CD	[t-index]	[t-index] Salve

- È necessario utilizzare Nuendo 2.0 o versioni successive se si desidera creare marker con denominazione speciale interpretati come markerWaveLab.
- In Nuendo, è necessario creare una traccia marker per i marker con denominazione speciale.
- Durante l'importazione di progetti AES-31 che contengono marker con denominazione speciale, i codici marker non sono visualizzati in WaveLab.

Registrazione

È possibile eseguire una registrazione audio nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio.

Configurazione della finestra di dialogo Registrazione

Prima di avviare la registrazione, configurare la finestra di dialogo Registrazione.

PROCEDIMENTO

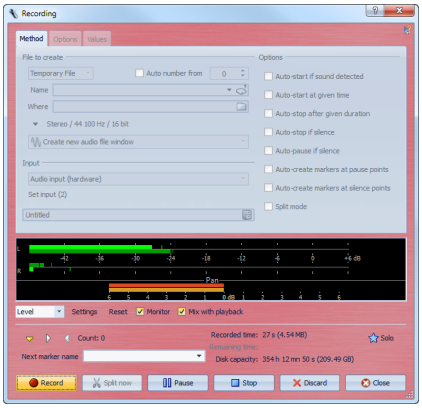
1. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, fare clic sul pulsante **Registra** o premere [*] sul tastierino numerico.
2. Nella sezione **File da creare**, aprire il menu a tendina e selezionare se si desidera registrare un file con nome o temporaneo.
3. Nella sezione **File da creare**, selezionare un nome file e la posizione in cui salvare il file.
4. Selezionare il formato audio eseguendo una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic sul pulsante freccia giù per selezionare un formato audio predefinito.
   - Fare clic sul formato audio per visualizzare la finestra di dialogo Formato file audio, quindi fare clic su **OK**.
5. Selezionare se si desidera registrare su un file audio o su una traccia del montaggio audio, tramite una delle seguenti opzioni:
   - **Crea una nuova finestra del file audio**
   - **Aggiungi al file audio attivo**
   - **Aggiungi alla traccia focalizzata del montaggio**
6. Selezionare una modalità di **Ingresso** a seconda del fatto che si desideri registrare l'ingresso della scheda audio o l'uscita di riproduzione.
7. Selezionare **Imposta ingresso**, attivare i canali su cui si desidera registrare e fare clic su **OK**.

   Per ciascuno dei canali registrati attivati, viene visualizzato un indicatore nella finestra di dialogo Registrazione.
8. Scegliere se si desidera visualizzare il **Livello** o lo **Spettro**.
9. Opzionale: applicare ulteriori impostazioni nella sezione **Opzioni**, nelle linguette **Opzioni** e **Valori**.

10. Fare clic su **Registra** per avviare la registrazione.

    Se è stata selezionata una delle opzioni di avvio automatico, la registrazione entra in modalità **Pausa** e vi resta finché non vengono soddisfatti i criteri di avvio automatico.

    Lo sfondo della finestra di dialogo Registrazione diventa rosso per indicare una registrazione in corso.



11. Opzionale: è possibile mettere in pausa la registrazione facendo clic sul pulsante **Pausa**.
12. Opzionale: è possibile inserire dei marker nel file durante la registrazione facendo clic sui pulsanti di inserimento marker.
13. Una volta completata la registrazione, fare clic su **Stop**.
14. Opzionale: se si desidera registrare un'altra sessione, fare di nuovo clic su **Registra**.

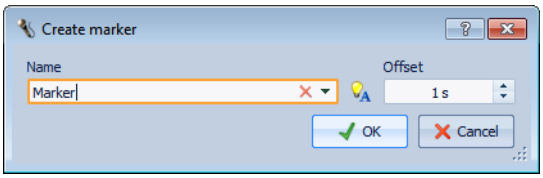
Inserimento di marker durante la registrazione

Durante la registrazione, è possibile fare clic sui pulsanti dei marker per aggiungere un marker al file registrato.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo Registrazione.
2. Opzionale: se si desidera assegnare un nome ai marker inseriti, quando si utilizzano dei marker generici, eseguire le seguenti operazioni:
   - Attivare **Registrazione > Linguetta Opzioni > Conferma il nome dei marker da inserire**.
   - Nella linguetta **Metodo**, inserire il nome nel campo **Nome del marker successivo**.
3. Configurare le impostazioni e avviare la registrazione.

4. Selezionare il tipo di marker che si desidera inserire.
   - Per inserire un marker generico numerato, fare clic sul pulsante del marker giallo o premere [Ctrl]/[Comando]-M.
   - Per inserire dei marker generici numerati di inizio e fine regione, fare clic sui pulsanti bianchi e premere [Ctrl]/[Comando]-L/[Ctrl]/[Comando]-R.



Quando si sceglie di confermare i nomi dei marker da inserire, ogni volta che si inserisce un marker viene visualizzata una finestra di dialogo. In questa finestra di dialogo, è possibile inserire un nome e specificare un offset, che consente di posizionare un marker su un tempo specifico prima dell'attivazione del comando.

RISULTATO

I marker vengono inseriti ogni volta che si fa clic sul pulsante marker.

NOTA

Se si inseriscono due o più marker di inizio regione in una riga senza nessun marker di fine regione in mezzo, viene mantenuto solo l'ultimo di tali marker di inizio. La stessa regola vale per i marker di fine regione.

Finestra di dialogo Registrazione

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare le impostazioni di registrazione e avviare la registrazione di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, fare clic sul pulsante **Registra** o selezionare **Trasporto > Registra**.

Pulsanti principali

Registra

Consente di avviare la registrazione. A seconda delle opzioni di registrazione, la modalità **Pausa** è attivata o meno.

Dividi adesso

Consente di aprire l'audio già registrato in una nuova finestra mentre la registrazione continua. Facendo clic su questo pulsante, è possibile decidere quando deve avvenire la suddivisione. Il pulsante è attivo se si sta registrando un file con nome, se non si è in pausa e se la **Modalità di divisione** non è attivata.

Pausa

Consente di mettere in pausa la registrazione.

Arresta

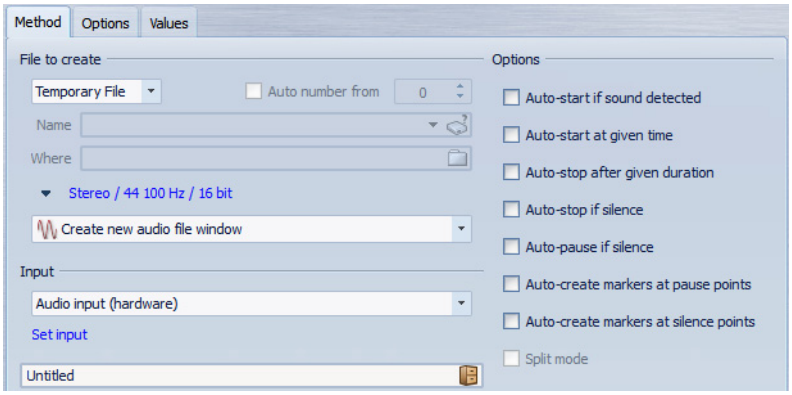
Consente di arrestare la registrazione.

Elimina

Consente di arrestare la registrazione ed eliminare tutto ciò che è stato registrato fino ad ora.

Linguetta Metodo

In questa linguetta, è possibile definire le opzioni di avvio, arresto e messa in pausa automatici della registrazione. È possibile selezionare un dispositivo di ingresso e scegliere di avviare una registrazione in un momento specifico oppure arrestarla dopo una determinata durata.



File da creare

Consente di specificare se si desidera registrare un file temporaneo da salvare successivamente o se registrare un file con un nome e una posizione specifici.

Numero automatico da

Se questa opzione è attiva, vengono aggiunti dei numeri crescenti ai nomi dei file salvati successivamente.

Nome

Il nome del file da scrivere, senza percorso. Quando si digita, vengono visualizzati tutti i file presenti nella cartella selezionata che iniziano con le stesse lettere. Per visualizzare tutti i file nella cartella selezionata, fare clic sull'icona elenco.

Dove

Consente di specificare la cartella nella quale si desidera salvare la registrazione.

Formato file audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Formato file audio, nella quale è possibile impostare il formato del file.

Posizione della registrazione

Consente di specificare la posizione in cui l'audio viene registrato:

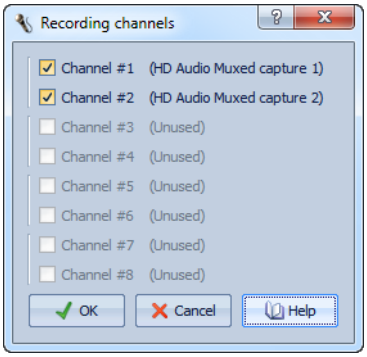
- In una nuova finestra di un file audio.
- In un file audio esistente, nella posizione del cursore (se non ne esiste nessuno, ne viene creato uno nuovo).
- In un montaggio audio esistente, nella posizione del cursore di modifica (se non ne esiste nessuno, ne viene creato uno nuovo).

Input

Consente di specificare se si desidera registrare l'ingresso del dispositivo audio o l'uscita audio dalla Sezione Master.

Imposta ingresso

Se si sta utilizzando un driver ASIO, questo pulsante consente di visualizzare la finestra di dialogo Canali di registrazione, in cui è possibile attivare i canali per la registrazione. Possono essere utilizzati contemporaneamente fino a 8 canali di ingresso. Quando vengono selezionati degli ingressi aggiuntivi, il numero di indicatori nella finestra di dialogo si aggiorna automaticamente.



Avvio autom. se viene rilevato il suono

Se questa opzione è attiva, la registrazione inizia quando il livello dell'ingresso audio supera il livello di soglia specificato nella linguetta **Valori**.

Avvio autom. a un tempo specifico

Se questa opzione è attiva, la registrazione avrà inizio a un determinato orario in base all'orologio del computer. Specificare l'orario nella linguetta **Valori**.

Stop autom. dopo durata indicata

Se questa opzione è attiva, la registrazione si arresta automaticamente dopo la durata specificata nella linguetta **Valori**.

Stop autom. in caso di silenzio

Se questa opzione è attiva, la registrazione si arresta automaticamente quando il livello dell'ingresso audio scende al di sotto di un livello soglia definito e vi rimane per una determinata durata. Specificare il livello e la durata nella linguetta **Valori**.

Pausa autom. in caso di silenzio

Se questa opzione è attiva, la registrazione va automaticamente in pausa quando il livello dell'ingresso audio scende al di sotto di un livello soglia definito e vi rimane per una determinata durata. Specificare il livello e la durata nella linguetta **Valori**.

Crea autom. marker ai punti delle pause

Se questa opzione è attiva, viene creato un marker generico ogni volta che si fa clic su **Pausa** durante la registrazione.

Crea autom. marker ai punti di silenzio

Se questa opzione è attiva, viene creato automaticamente un marker ogni volta che il livello dell'ingresso audio scende al di sotto di un livello soglia definito e vi rimane per una determinata durata. Specificare il livello e la durata nella linguetta **Valori**.

Modalità di divisione

Se questa opzione è attiva, la registrazione viene suddivisa in numerosi file audio. I file possono essere suddivisi per dimensione (dopo un determinato valore di MB) o per durata (dopo un determinato valore temporale). La **Modalità di divisione** è utile se si eseguono lunghe registrazioni audio come, ad esempio, registrazioni live.

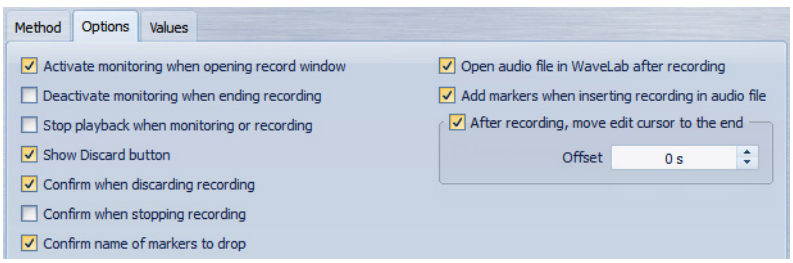
- Questa opzione è disponibile solo quando è selezionato **File con nome**.
- I file suddivisi sono contigui, pertanto non sono presenti spazi vuoti tra un file e l'altro.
- Se si seleziona **Modalità di divisione**, l'opzione **Numero automatico** per i nomi dei file audio si attiva automaticamente.

NOTA

Si consiglia di salvare ciascuna registrazione della **Modalità di divisione** in una cartella vuota. Questo impedisce all'opzione **Numero automatico** di creare file con nomi già esistenti nella posizione selezionata.

Linguetta Opzioni

In questa linguetta, è possibile regolare le impostazioni aggiuntive per il processo di registrazione.



Attiva il monitoraggio all'apertura della finestra di registrazione

Se questa opzione è attiva, gli indicatori vengono attivati quando viene visualizzata la finestra di dialogo Registrazione. Se questa opzione è disattivata, gli indicatori e il monitoraggio audio vengono visualizzati quando si preme **Registra** o si attiva **Monitora**.

Disattiva il monitoraggio al termine della registrazione

Se questa opzione è attiva, gli indicatori e il monitoraggio audio vengono disattivati quando termina la registrazione. In questo modo viene liberato l'ingresso del dispositivo audio.

Arresta la riproduzione in fase di monitoraggio o di registrazione

Se questa opzione è attiva, la riproduzione si arresta prima dell'inizio del monitoraggio o della registrazione.

Visualizza il pulsante Elimina

Consente di specificare se il pulsante **Elimina** è visibile o nascosto.

Conferma l'annullamento di una registrazione

Se questa opzione è attiva, viene richiesta una conferma prima di eliminare una registrazione.

Conferma l'arresto della registrazione

Se questa opzione è attiva, viene richiesta una conferma prima di arrestare una registrazione.

Conferma il nome dei marker da inserire

Se questa opzione è attiva, viene richiesto di immettere un nome per l'ultimo marker inserito.

Apri il file audio in WaveLab dopo la registrazione

Se questa opzione è attiva, il file audio registrato viene aperto in WaveLab dopo la registrazione.

Aggiungi dei marker all'inserimento di una registrazione in un file audio

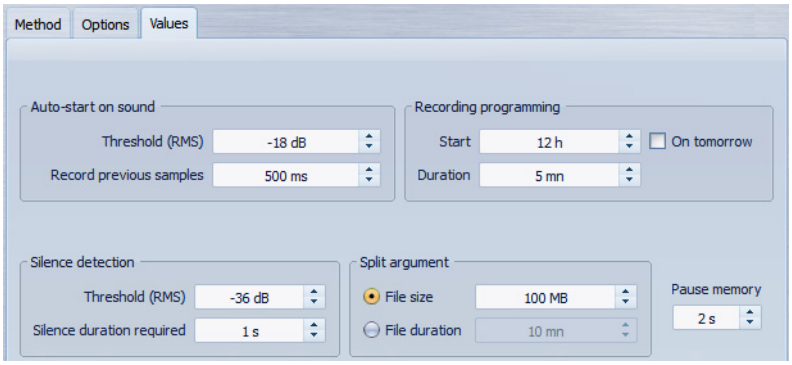
Se questa opzione è attiva e viene inserita una registrazione all'interno di un file audio, vengono aggiunti dei marker all'interno dei nuovi campioni.

Dopo la registrazione, sposta il cursore di modifica alla fine

Quando si registra in un file o montaggio audio, spesso è conveniente spostare il cursore alla fine della registrazione.

Linguetta Valori

In questa linguetta, è possibile definire dei valori per diverse opzioni di registrazione.



Avvio automatico al segnale sonoro - Soglia (RMS)

Consente di specificare il livello sonoro medio sufficiente per avviare la registrazione.

Avvio automatico al segnale sonoro - Registra campioni precedenti

Consente di includere una breve sezione audio prima del punto di inizio, ad esempio per catturare attacchi. Questa funzione è rilevante solamente quando l'opzione **Avvio autom. se viene rilevato il suono** è attiva.

Rilevamento del silenzio - Soglia (RMS)/Durata del silenzio necessaria

Questo è il valore soglia utilizzato per le opzioni **Stop autom. in caso di silenzio** e **Crea autom. marker ai punti di silenzio**. Esso viene utilizzato insieme all'impostazione **Durata silenzio richiesta** per fare in modo che la registrazione venga arrestata o venga aggiunto un marker se il livello di ingresso rimane al di sotto del valore soglia per la durata specificata.

Programmazione della registrazione - Inizio

Consente di specificare l'orario al quale la registrazione viene avviata quando l'opzione **Avvio autom. a un tempo specifico** è attiva.

Programmazione della registrazione - Domani

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un orario per il giorno successivo.

Programmazione della registrazione - Durata

Consente di specificare la lunghezza della registrazione quando l'opzione **Stop autom. dopo durata indicata** è attiva.

Parametri per la divisione - Dimensione file

Se questa opzione è attiva, viene creato un nuovo file quando il file registrato raggiunge la dimensione specificata nel campo valore corrispondente.

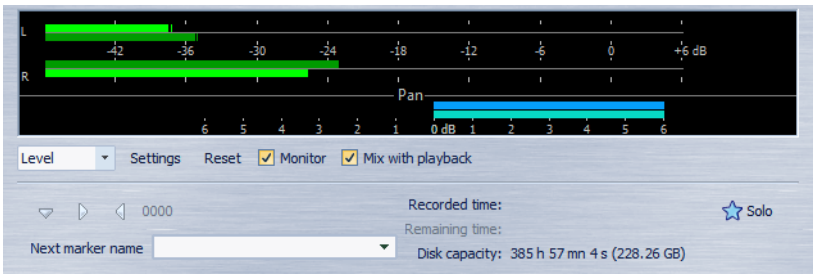
Parametri per la divisione - Durata file

Se questa opzione è attiva, viene creato un nuovo file quando il file registrato raggiunge la lunghezza specificata nel campo valore corrispondente.

Memoria della pausa

Questo è un buffer di sicurezza che viene utilizzato in combinazione con il pulsante Pausa. Quando si riprende la registrazione, questo buffer viene utilizzato per ripristinare una breve sezione dell'audio antecedente alla disattivazione della pausa. In questo modo, è possibile riprendere la registrazione anche se si è disattivato il pulsante **Pausa** un po' troppo in ritardo.

Display dell'indicatore



Livello/Spettro

Consente di specificare quale indicatore visualizzare.

Impostazioni

Consente di aprire la finestra di dialogo Impostazioni indicatore di Livello/Panorama, in cui è possibile personalizzare le impostazioni dell'indicatore.

Reinizializza

Consente di reinizializzare i valori di picco.

Monitora

Se questa opzione è attiva, l'ingresso audio viene inviato anche alle porte di uscita (non disponibile con i driver Windows MME).

Mixa con la riproduzione

Se questa opzione è attiva e sono selezionate le stesse porte audio per il monitoraggio e per la riproduzione (nella finestra di dialogo Connessioni Audio VST), i segnali vengono mixati. Se questa opzione non è attiva, il segnale del monitoraggio ha la priorità.

Questo consente di passare dall'ascolto del segnale registrato al segnale di riproduzione e di avere il pieno controllo sulle uscite monitor.

Nome del marker successivo

Consente di modificare il nome del marker successivo da inserire.

Solo

Riduce/aumenta la dimensione della finestra e nasconde/visualizza tutte le altre finestre di WaveLab.

Display dell'indicatore

Nella parte inferiore della finestra di dialogo Registrazione, è possibile trovare un display dell'indicatore. Questo è utile per verificare il livello di ingresso e lo spettro delle frequenza del segnale di ingresso.

Gli indicatori nella finestra di dialogo Registrazione sono versioni in miniatura del Livello e del Spettro visualizzati nelle finestre degli indicatori. Attivare gli indicatori inserendo la spunta nella casella di controllo **Monitora**.Questa funzione viene attivata automaticamente se l'opzione **Attiva il monitoraggio all'apertura della finestra di registrazione** è attiva nella linguetta **Opzioni** nella finestra di dialogo Registrazione.

Per reinizializzare gli indicatori, fare clic sul pulsante **Reinizializza**.

Indicatore di livello

Nell'indicatore di livello, le barre orizzontali indicano il livello di picco (barre esterne) e l'intensità acustica media (VU, barre interne) di ciascun canale. Vengono anche visualizzati i valori numerici. Quando si fa clic sul pulsante **Impostazioni**, si apre la finestra di dialogo Impostazioni indicatore di Livello/Panorama.

Indicatore di Spettro

L'indicatore di Spettro consente di visualizzare un diagramma a barre, che fornisce una rappresentazione grafica continua dello spettro delle frequenze. Dal menu a tendina **Impostazioni** è possibile scegliere se restringere la rappresentazione ai livelli audio elevati o se includere anche i livelli bassi e medi.

Indicatore della Capacità disco

Questo indicatore collocato nella parte inferiore della finestra di dialogo Registrazione indica approssimativamente lo spazio disponibile nell'hard disk specificato nella sezione **File da creare** o nell'hard disk selezionato per i file temporanei.

NOTA

Quando sull'hard disk è disponibile uno spazio inferiore a 30 secondi, l'indicazione della capacità del disco viene visualizzata in rosso.

Registrazione nell'area di lavoro Montaggio Audio

È possibile registrare un audio direttamente come clip nel montaggio audio.

Mediante il menu della traccia

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sulla posizione in cui si desidera che inizi la clip registrata.
2. Selezionare **Traccia > Registra al cursore**.

Mediante il menu della traccia durante la riproduzione

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, avviare la riproduzione.
2. Selezionare **Traccia > Registra al cursore**.
3. Nella finestra di dialogo Registrazione, configurare le impostazioni.
4. Fare clic su **Registra**.

   NOTA

   Se prima si entra nella modalità **Pausa** e poi si attiva la registrazione, si dispone di un tempo di pre-roll basato sul buffer di pausa, che consente di catturare l'audio appena prima dell'inizio della registrazione.

Informazioni sulla riproduzione durante la registrazione

Quando si registra in un ambiente multitraccia, spesso è necessario che la traccia esistente sia in riproduzione durante la registrazione, in modo da eseguire una sovraincisione.

Affinché questo sia possibile, nel montaggio audio l'opzione **Arresta la riproduzione in fase di monitoraggio o di registrazione** deve essere disattivata nella linguetta **Opzioni** della finestra di dialogo Registrazione.

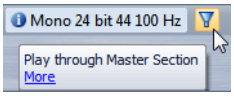
Sezione Master

La Sezione Master è il blocco finale nel percorso del segnale prima dell'invio dell'audio all'hardware, a un file o agli indicatori audio. Questa è la sezione in cui si regolano i livelli master, si aggiungono gli effetti e si applica il dithering.

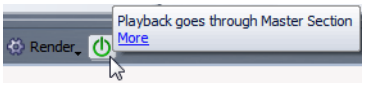
Le impostazioni e gli effetti della Sezione Master vengono tenuti in considerazione nei seguenti casi:

- Quando si riproduce un file audio nella finestra wave.
- Quando si riproduce un montaggio audio. Notare che gli effetti della Sezione Master valgono per tutte le clip e le tracce in un montaggio audio, al contrario dei singoli effetti delle clip o delle tracce.
- Quando si utilizza la funzione **Renderizza**.
- Quando si utilizza il plug-in **Audio input**.
- Quando si scrive su CD dal montaggio audio.

Di default la Sezione Master è attiva. È possibile renderla inattiva singolarmente per ciascun file disattivando il pulsante **Riproduci attraverso la Sezione Master** nella parte inferiore della finestra wave/di montaggio.



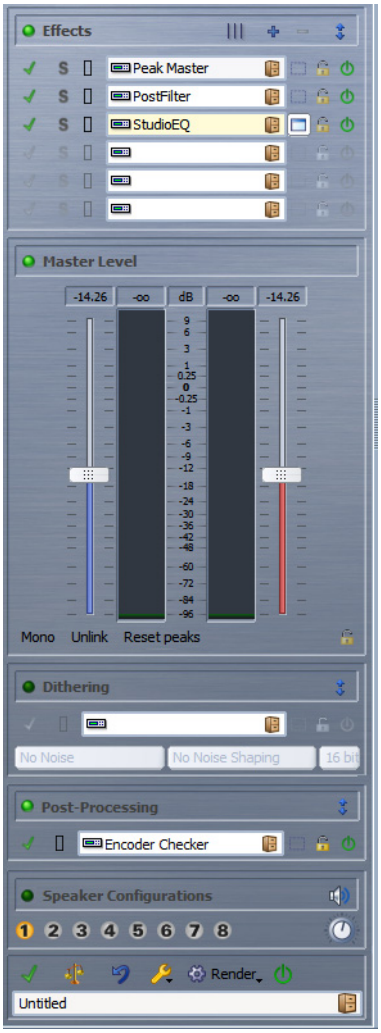
Per spegnere globalmente la Sezione Master, disattivare il pulsante **La riproduzione passa attraverso la Sezione Master** nella parte inferiore destra della Sezione Master.



Finestra Sezione Master

In questa finestra è possibile applicare i plug-in degli effetti, regolare il livello master, applicare il dithering e renderizzare il file audio o il montaggio audio.

Per visualizzare la finestra Sezione Master, in una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > Sezione Master**.

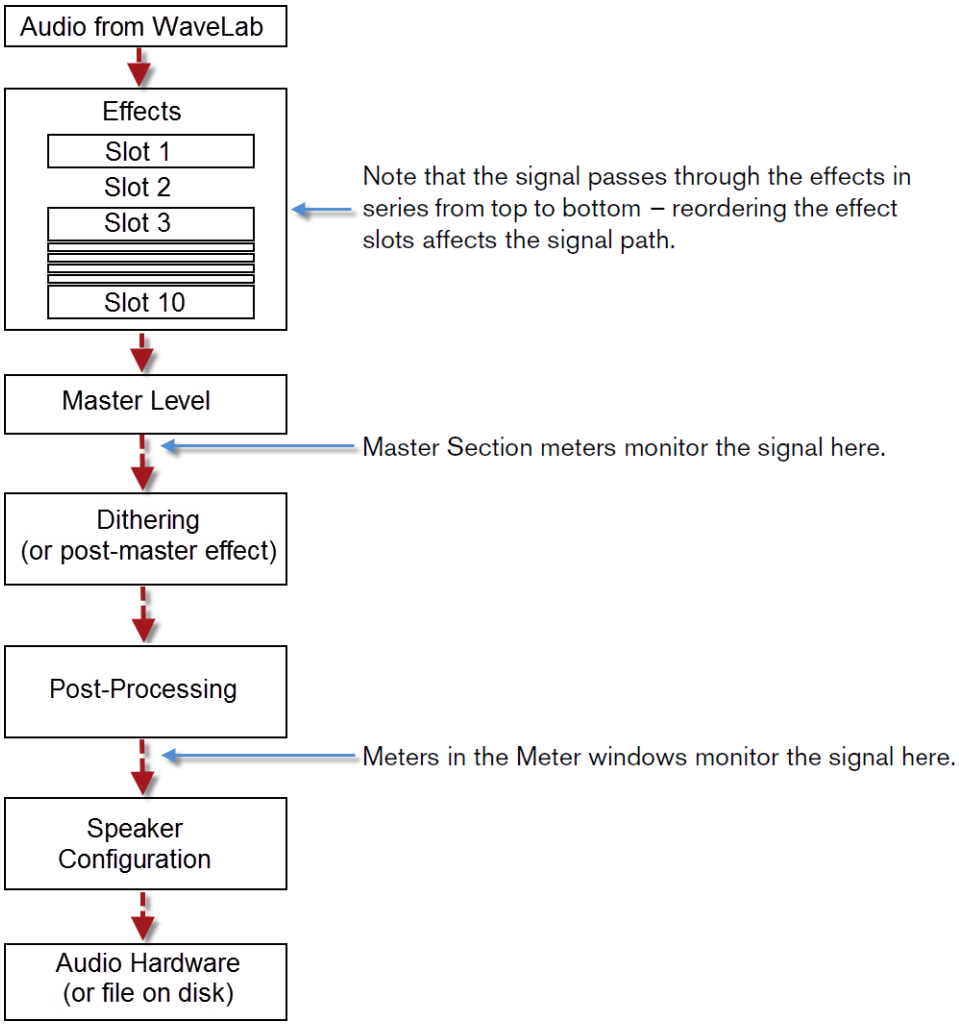


La Sezione Master contiene il pannello Effetti, il pannello Livello Master, il pannello Dithering, il pannello Post-Processamento e il pannello **Configurazioni degli altoparlanti**.

Percorso del segnale

I tre pannelli della finestra Sezione Master corrispondono ai tre blocchi di processamento della Sezione Master: Effetti, Livello Master e Dithering.

Il segnale passa attraverso questi blocchi, da quello superiore a quello inferiore, come illustrato nella seguente immagine:



Nella Sezione Master il segnale passa attraverso tutti i plug-in, anche quando alcuni plug-in vengono messi in solo. Il suono, infatti, non è influenzato da questo perché i plug-in in mute vengono bypassati dal flusso del processo di riproduzione.

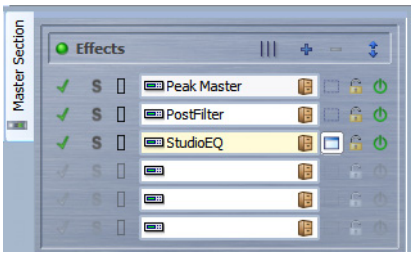
Quando si rimuove il bypass, il segnale del processo è immediatamente disponibile senza latenza. Questo consente di passare velocemente da un impostazione solo/mute all'altra.

Gli indicatori della Sezione Master possono monitorare il segnale appena dopo qualsiasi slot se l'icona **Punto di monitoraggio** è attiva per lo slot corrispondente.

Pannello Effetti

Questo pannello della Sezione Master consente di aggiungere fino a 10 plug-in di effetti in serie e di gestirli.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti condivisi > Sezione Master**.



Riarrangia

Riarrangia la Sezione Master in base alla frequenza di campionamento e alla configurazione del canale del file audio attivo. Il bus interno della Sezione Master e tutti i plug-in attivi vengono configurati di conseguenza.

Questa operazione viene eseguita automaticamente prima della riproduzione o della renderizzazione. Talvolta è utile riordinare manualmente la Sezione Master perché alcuni plug-in non accettano un segnale mono o stereo come ingresso, oppure una determinata frequenza di campionamento. In questo caso, facendo clic sul pulsante si viene informati degli eventuali problemi prima della riproduzione o della renderizzazione.

Questa operazione non produce alcun effetto se la riproduzione è già in corso o se non è presente alcun file audio attivo.

Mostra uno slot in più

Consente di visualizzare uno slot in più.

Nascondi slot in basso

Nasconde lo slot nella parte inferiore.

Ripiega/esplodi sezione

Consente di espandere o ridurre il pannello Effetti.

Bypass durante la riproduzione

Consente di bypassare il plug-in durante la riproduzione e in modo facoltativo durante un'operazione di renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

Solo (bypass)

Consente di bypassare tutti i plug-in eccetto questo durante la riproduzione.

Punto di monitoraggio

Consente all'indicatore del **Livello Master** di monitorare il segnale appena dopo questo plug-in.

Slot dei plug-in degli effetti

Si tratta di uno slot nel quale è possibile inserire il plug-in di un effetto.

Menu Preset

Consente di salvare e richiamare le impostazioni dei preset. Il menu **Preset** offre opzioni aggiuntive per salvare e aggiungere banchi e preset di default.

Visibilità del plug-in

Attiva/disattiva la finestra dei plug-in.

Blocca slot

Consente di bloccare lo slot. Uno slot bloccato non viene bypassato se la funzione **Solo** è attiva. Il plug-in nello slot rimane così come è quando viene caricato un preset della Sezione Master oppure quando viene utilizzato **Reinizializza tutto**.

Attiva/disattiva l'effetto

Consente di escludere il plug-in dalla riproduzione e dalla renderizzazione, nonché di riordinare il bus senza questo effetto.

Formati dei plug-in degli effetti supportati

WaveLab supporta diversi standard di plug-in: i plug-in specifici di WaveLab, i VST 2, i VST 3 e i plug-in in linea con lo standard Microsoft DirectX.

Plug-in specifici di WaveLab

Alcuni plug-in specifici sono inclusi in WaveLab, ad esempio, i plug-in Audio Input ed External Gear. Questi sono disponibili solo se si sta utilizzando un driver ASIO.

Plug-in VST

Il formato dei plug-in VST di Steinberg è supportato da programmi e plug-in di numerosi produttori. WaveLab include solo alcuni plug-in VST. Altri plug-in possono essere acquistati separatamente da Steinberg o altri produttori o in alcuni casi scaricati da Internet.

Plug-in in linea con lo standard Microsoft DirectX

Questi sono noti come plug-in DirectX o DX e sono molto diffusi.

Configurazione degli effetti

Il numero di effetti disponibili dipende dai plug-in installati.

- Per selezionare un plug-in di effetto per uno slot, fare clic sullo slot e selezionare un effetto dal menu a tendina. Dopo aver selezionato un effetto, quest'ultimo si attiva automaticamente e viene visualizzato il relativo pannello di controllo.
- Per disattivare un effetto, fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva l'effetto**. Per attivare l'effetto, fare di nuovo clic.

- Per rimuovere il plug-in di un effetto, fare clic sullo slot e selezionare **Nessuno**.
- Per nascondere il pannello di controllo di un effetto, fare clic sul relativo pulsante **Visibilità del plug-in**.
- Per applicare un effetto in solo, fare clic sul pulsante **Solo** a sinistra dello slot dell'effetto. Questo consente di controllare soltanto il suono di tale effetto. È possibile anche bypassare gli effetti tramite i relativi pannelli di controllo.
- Per modificare l'ordine degli slot e quindi anche l'ordine in cui il segnale passa attraverso gli effetti, fare clic su uno slot e trascinarlo in una nuova posizione.

Finestra Plug-in della Sezione Master

Nella finestra dei plug-in della Sezione Master, è possibile configurare le impostazioni per il plug-in di un effetto della Sezione Master come bypass, solo, renderizzazione sul posto, monitoraggio o preset.

Nel pannello Effetti della Sezione Master, fare clic sul pulsante **Visibilità del plug-in** per aprire la finestra del plug-in corrispondente per l'effetto.

Catena di plug-in

Se l'opzione **Utilizza la finestra della catena di plug-in** è attiva nel menu delle impostazioni della Sezione Master, gli effetti del documento audio attivo vengono visualizzati in una catena di plug-in nella parte superiore della finestra dei plug-in.

È possibile fare clic-destro sulla linguetta di un plug-in o su una linguetta vuota per selezionare un nuovo plug-in per lo slot.

Bypass durante la riproduzione

Se questa opzione è attiva, il plug-in viene bypassato durante la riproduzione e, in modo facoltativo, durante un'operazione di renderizzazione. Per disattivare un effetto durante la renderizzazione, utilizzare i pulsanti **Attiva/disattiva l'effetto** nel pannello Effetti della Sezione Master.

Solo (bypass)

Se questa opzione è attiva, tutti i plug-in eccetto questo vengono bypassati durante la riproduzione.

Renderizzazione sul posto

Processa l'audio sul posto senza alcun passaggio intermedio. I plug-in bypassati sono esclusi e viene eseguita una dissolvenza incrociata sull'audio renderizzato ai bordi.

Punto di monitoraggio

Se questa opzione è attiva, gli indicatori del Livello Master monitorano il segnale appena dopo il plug-in.

Attiva/disattiva l'effetto

Se si disattiva il plug-in, questo viene escluso sia dalla riproduzione sia dalla renderizzazione.

Preset

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile caricare o salvare preset per il plug-in.

Preset dei plug-in degli effetti

WaveLab è dotato di alcuni preset di fabbrica per i plug-in degli effetti inclusi. È possibile selezionarli e utilizzarli così come sono oppure utilizzarli come punto di partenza per le proprie impostazioni personali.

I plug-in di terze parti possono fornire i propri preset di fabbrica. Per accedere ai preset per un effetto, fare clic sul pulsante **Preset** nella relativa finestra del pannello di controllo. Le funzioni disponibili dipendono dal tipo di plug-in.

Preset per i plug-in VST 3

L'applicazione e il salvataggio dei preset per i plug-in specifici di WaveLab funzionano esattamente come con qualsiasi altro preset, ad eccezione del fatto che non sono disponibili linguette di preset o elementi di menu come nelle finestre di dialogo. Al contrario, facendo clic sul pulsante **Preset** si apre una finestra di dialogo Preset separata.

Le opzioni di questa finestra di dialogo sono le stesse delle finestre di dialogo con le linguette **Preset**.

Il formato di file è compatibile con Cubase.

Preset per i plug-in VST 2

I plug-in VST 2 hanno una propria gestione dei preset. Quando si fa clic sul pulsante **Preset** per questo tipo di effetto, viene visualizzato un menu a tendina con le seguenti opzioni:

Carica/Salva banco

Consente di caricare e salvare set di preset completi. Il formato di file è compatibile con Cubase.

Carica/Salva banco predefinito

Consente dei caricare il set predefinito di preset o di salvare il set corrente di preset come banco predefinito.

Carica/Salva effetto

Consente di caricare o salvare un preset. Anche questo formato è compatibile con Cubase.

Modifica nome del programma corrente

Consente di definire un nome per il preset.

Elenco di preset

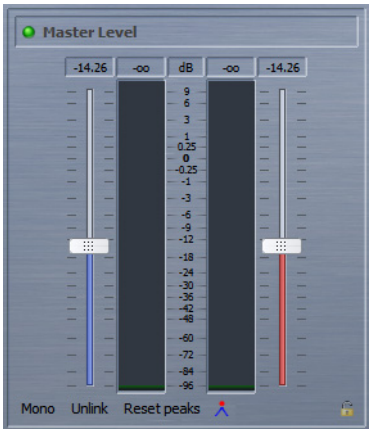
Consente di selezionare uno dei preset correntemente caricati.

Preset per plug-in DirectX

Per i plug-in DirectX sono disponibili le stesse funzioni dei plug-in di WaveLab. Inoltre, è possibile importare preset nativi creati per il plug-in.

Pannello del Livello Master

Questo pannello della Sezione Master consente di controllare il livello master del file audio attivo.



Fader

I fader del pannello Livello Master regolano il livello di uscita finale. Utilizzare i fader per ottimizzare il livello del segnale che viene inviato all'hardware audio.

NOTA

È importante evitare il clipping, specialmente durante il mastering. Il clipping è segnalato dagli indicatori di clip della Sezione Master.

Indicatori

Gli indicatori della Sezione Master visualizzano il livello del segnale prima del dithering o di qualsiasi altro plug-in che è stato applicato dopo il fader master.

È possibile utilizzarli per ottenere una panoramica dei livelli dei segnali. I campi numerici sopra i fader consentono di visualizzare i livelli di picco per ciascun canale. Gli indicatori di picco diventano rossi appena il segnale produce clipping. Se questo accade, si devono abbassare i fader, reinizializzare gli indicatori di picco facendo clic sul pulsante **Reinizializza picchi** o sui valori, quindi riprodurre di nuovo la sezione fino a che non si presenta più alcun clipping.

NOTA

Per la misurazione dei livelli critici, si consiglia di utilizzare l'**Indicatore di livello**. Quest'ultimo è più preciso e viene applicato dopo l'intera Sezione Master (dopo il dithering): visualizza quindi il livello del segnale effettivo inviato all'hardware audio.

Pulsante Mono

Il pulsante **Mono** unisce i due canali in un unico canale mono. Il livello di uscita viene automaticamente ridotto di -6 dB per evitare il clipping. Il pulsante **Mono** è utile per verificare la compatibilità mono dei mix stereo, ecc.

Se il pulsante **Mono** è attivato, l'indicatore rosso per il pannello Livello Master è acceso, anche se il livello master non è regolato. Questo consente di evitare che il pulsante **Mono** rimanga attivato accidentalmente.

Pulsante Scollega

Determina se i fader devono essere regolati singolarmente o in gruppo.

Se **Scollega** è disattivato, lo spostamento di un fader implica lo spostamento dell'altro dello stesso valore. L'attivazione di **Scollega** consente di correggere un bilanciamento non corretto dello stereo regolando i canali singolarmente.

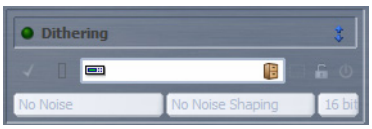
- Se si bilanciano i fader con **Scollega** attivato e poi si disattiva di nuovo **Scollega**, è possibile regolare il livello complessivo senza modificare l'offset dei livelli tra i canali.
- Gli offset dei fader non vengono mantenuti alla fine dell'intervallo di movimento o una volta che il pulsante del mouse viene rilasciato.

Pulsante Picchi reali

Se questo pulsante è attivato, i picchi analogici ricostruiti (picchi reali) vengono visualizzati nell'indicatore nel Livello Master. Se questo pulsante è disattivato, vengono visualizzati i valori campione (picchi digitali).

Pannello Dithering

Questo pannello della Sezione Master consente di aggiungere il dithering al segnale prima del suo invio all'hardware audio o del suo salvataggio come file su disco.



Ripiega/esplodi sezione

Espande o riduce il pannello Dithering.

Bypass durante la riproduzione

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione.

Punto di monitoraggio

Consente all'indicatore del Livello Master di monitorare il segnale appena dopo questo plug-in.

Slot dei plug-in degli effetti

Si tratta di uno slot nel quale è possibile inserire il plug-in di un effetto.

Menu Preset

Consente di salvare e richiamare le impostazioni dei preset.

Visibilità del plug-in

Attiva/disattiva la finestra dei plug-in.

Blocca slot

Consente di bloccare lo slot. Uno slot bloccato non viene bypassato se la funzione **Solo** è attiva. Il plug-in nello slot rimane così come è quando viene caricato un preset della Sezione Master oppure quando viene utilizzato **Reinizializza tutto**.

Attiva/disattiva l'effetto

Consente di escludere il plug-in sia dalla riproduzione sia dalla renderizzazione.

Tipo di rumore

Consente di impostare uno dei tipi di rumore disponibili da aggiungere al segnale. Questa funzione è disponibile solo se il parametro **Interno** è attivo.

Noise Shaping

Consente di selezionare il tipo di filtraggio per migliorare il rapporto apparente segnale/rumore dell'uscita. Questa funzione è disponibile solo se il parametro **Interno** è attivo.

Numero di bit

Consente di selezionare il numero di bit al quale il segnale deve essere quantizzato. Questa funzione è disponibile solo se il parametro **Interno** è attivo.

Informazioni sul dithering

Il dithering è una tecnica che prevede l'aggiunta di piccole quantità di rumore a un segnale per ridurre la soglia di udibilità della distorsione di basso livello in una registrazione digitale. Una piccola quantità di rumore casuale viene aggiunta al segnale analogico prima della fase di campionamento, riducendo l'effetto degli errori di quantizzazione.

Nel caso di WaveLab, il dithering viene applicato quando si riduce il numero di bit in una registrazione, ad esempio quando lo si sposta da 24 a 16 bit, e quando si applica il processamento. È possibile scegliere tra l'algoritmo di dithering interno di WaveLab, l'algoritmo UV22HR di Apogee o qualsiasi plug-in di dithering.

Il dithering dipende in buona parte dal tipo di materiale. Durante la regolazione delle impostazioni di dithering, si consiglia di fare delle prove lasciando che a giudicare siano le proprie orecchie.

Durante i passaggi a livello basso, vengono utilizzati solo pochi bit per rappresentare il segnale. Questo porta a errori di quantizzazione e distorsioni percettibili. Durante i passaggi a livello basso, il suono risulta inoltre granuloso.

Quando si tagliano dei bit, portando ad esempio la risoluzione in bit da 24 a 16 bit, viene aggiunto un rumore di quantizzazione alla registrazione, altrimenti immacolata.

Aggiungendo un tipo speciale di rumore a un livello estremamente basso, gli errori di quantizzazione vengono minimizzati. Il rumore aggiunto può essere percepito come un sibilo continuo di livello molto basso sovrapposto alla registrazione. Tale disturbo è appena percettibile ed è comunque preferibile alla distorsione che si produrrebbe altrimenti. L'opzione **Noise Shaping** consente di filtrare questo rumore in un'area di frequenza a cui l'orecchio umano è meno sensibile.

NOTA

Il dithering deve sempre essere applicato dopo la fase di fader del bus e dopo tutti i tipi di processamento audio.

Selezione degli algoritmi di dithering

WaveLab è dotato di due plug-in di dithering: quello interno e l'UV22HR. È comunque possibile aggiungere anche altri plug-in di dithering.

- Per selezionare e attivare un algoritmo di dithering nella Sezione Master, fare clic sullo slot dei plug-in di dithering nel pannello **Dithering** e selezionare una delle opzioni dal menu a tendina.
- Per disattivare l'algoritmo di dithering, aprire il menu a tendina del dithering e selezionare **Nessuno**.

Aggiunta di altri plug-in al pannello Dithering

Se si desidera utilizzare un altro plug-in di dithering al posto di quello interno o di UV22HR, è possibile aggiungerlo al pannello Dithering.

NOTA

Gli indicatori nella Sezione Master monitorano il segnale prima del pannello Dithering. Per evitare il clipping, controllare l'Indicatore di Livello/Panorama e regolare l'impostazione del livello di uscita del plug-in, se disponibile.

PROCEDIMENTO

1. In un'area di lavoro qualsiasi, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Organizza**.
3. Individuare il plug-in che si desidera aggiungere al pannello Dithering nell'elenco e attivare la casella di controllo nella colonna **Dither** per il plug-in.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il plug-in viene visualizzato nel menu a tendina del pannello Dithering e può essere inserito dopo i fader del Livello Master. Il plug-in è ancora disponibile per la selezione come effetto pre-master se il valore corrispondente nella colonna Dither della finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in è attivo.

Quando applicare il dithering

Di norma il dithering va applicato quando la risoluzione in bit viene abbassata. Questo si verifica quando si converte un file audio in una risoluzione inferiore, ad esempio quando si prepara un file audio a 24 bit per il mastering su CD, che utilizza il formato a 16 bit.

Tuttavia, anche se si sta riproducendo o renderizzando un file a 16 bit o a 24 bit alla stessa risoluzione, nel caso si stia eseguendo un processamento in WaveLab è necessario applicare il dithering. Questo perché WaveLab opera con una risoluzione interna di 32 bit (virgola mobile) per garantire la massima qualità audio. Ciò significa che ogni volta che si esegue un qualsiasi tipo di processamento, i dati audio vengono trattati a tale risoluzione, invece che alla risoluzione originale di 16 bit o 24 bit, rendendo così necessario il dithering.

Esempi di processamento in tempo reale includono le regolazioni di livello, tutti gli effetti, il mixaggio di due o più clip in un Montaggio, ecc. L'unico caso in cui un file a 16 bit viene riprodotto a 16 bit è quando l'esecuzione avviene senza dissolvenze o effetti e con i Fader Master impostati su 0,00 (nessuna regolazione di livello, indicatore del livello master spento).

NOTA

Per assicurarsi che il dithering sia necessario, utilizzare il bit-meter per verificare la risoluzione reale dei propri segnali audio.

Verifica della qualità di dithering

Nella Sezione Master, è possibile confrontare la qualità di diversi plug-in di dithering rendendo più percettibile il rumore di quantizzazione e il segnale di dithering.

In questo modo, quando si attiva un plug-in di dithering e si riproduce una sezione audio, è possibile sentire come suona l'effetto del plug-in di dithering. È possibile provare diversi plug-in di dithering per scoprire quale produce l'effetto migliore sull'audio.

Per attivare questa opzione, nella Sezione Master, fare clic sul pulsante delle impostazioni e attivare **Controllo del dithering a 16 bit**.

Per fare in modo che il test di dithering sia rilevante, si consiglia di ascoltare un suono lungo decrescente come una nota di piano che va spegnendosi. Questa opzione non produce effetti sul processo di renderizzazione.

IMPORTANTE

Ricordarsi di disattivare **Monitor 16-bit dithering** una volta testata la qualità di dithering.

NOTA

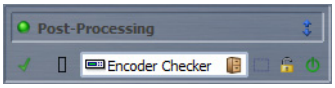
Eseguire il dithering soltanto a 16 bit, altrimenti il risultato non sarà significativo.

Pannello Post-Processamento

Questo pannello della Sezione Master contiene il plug-in Encoder Checker che consente di comparare gli encoder audio. Si possono anche aggiungere i propri plug-in di post-processamento allo slot.

NOTA

Il plug-in nel pannello Post-Processamento è solo una parte del processamento della riproduzione e non viene applicato quando si renderizzano dei file o dei CD.



Ripiega/esplodi sezione

Espande o riduce il pannello Post-Processamento.

Bypass durante la riproduzione

Bypassa il plug-in nel corso della riproduzione.

Punto di monitoraggio

Consente all'indicatore del Livello Master di monitorare il segnale direttamente dopo questo plug-in.

Slot degli effetti

In questo slot è possibile caricare i propri effetti di post-processamento o il plug-in Encoder Checker incluso.

Nella finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in è possibile selezionare i plug-in da rendere disponibili nello slot degli effetti plug-in.

Menu Preset

Consente di salvare e richiamare i preset.

Visibilità del plug-in

Visualizza/nasconde Il pannello del plug-in.

Blocca slot

Consente di bloccare lo slot. Uno slot bloccato non viene bypassato se la funzione **Solo** è attiva. Il plug-in nello slot rimane così come è se viene caricato un preset della Sezione Master oppure quando viene utilizzato il comando **Reinizializza tutto**.

Attiva/disattiva l'effetto

Consente di escludere il plug-in dalla riproduzione.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in a pag. 684

Encoder Checker

Il plug-in Encoder Checker consente di comparare le differenze qualitative tra diversi encoder audio. Esso viene applicato nel pannello Post-Processamento della Sezione Master.

Grazie all'Encoder Checker è possibile individuare le migliori impostazioni per i propri encoder e testare l'effetto di altri plug-in sulla compressione. L'Encoder Checker viene utilizzato solamente per la riproduzione e viene bypassato durante la renderizzazione dei file audio.

NOTA

Maggiore è il numero di encoder selezionati nella finestra di dialogo Encoder Checker, più elevato sarà il consumo di potenza della CPU. Inoltre, maggiore è la compressione audio applicata al file, più alta sarà la latenza. La latenza complessiva è determinata dall'encoder con latenza maggiore.

Verificare la qualità dei file audio codificati

PROCEDIMENTO

1. Aprire il file audio che si desidera verificare in diverse qualità di codifica.
2. Nella Sezione Master, aprire il menu **Post-Processamento** nel pannello Post-Processamento e selezionare **Steinberg > Encoder Checker**.
3. Fare clic nel primo campo e selezionare un preset di fabbrica o selezionare **Modifica** per specificare un formato file audio personalizzato.
4. Opzionale: specificare più formati file audio.
5. Riprodurre il file audio.
6. Fare clic sul pulsante **Suono originale** e sulle icone numeriche per passare dall'audio originale agli encoder.

   Se la finestra Encoder Checker è attiva, si può anche fare clic sui tasti [1], [2] e [3] della tastiera per scorrere tra gli encoder oppure fare clic su [.] per selezionare il suono originale.

   NOTA

   Se si seleziona o si modifica un encoder, il plug-in sincronizza le impostazioni del nuovo encoder con gli altri encoder attivi e il suono originale. Questo può dare come effetto dei brevi artefatti audio.

RISULTATO

È possibile comparare la qualità degli encoder.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Una volta trovato l'encoder più adatto alle proprie esigenze, è possibile fare clic su **Renderizza** per renderizzare il file audio nel formato file selezionato. Si può anche fare clic sul pulsante **Processore batch** per aprire l'area lavoro Processori Batch con un preset del formato file audio che corrisponde all'encoder selezionato.

Verificare alla cieca la qualità dei file audio codificati

Per accertarsi di fare affidamento esclusivamente sulle proprie orecchie quando si verifica la qualità degli encoder, si possono utilizzare le modalità **Blind** (letteralmente alla cieca) per comparare gli encoder senza sapere quale degli encoder stessi è attualmente in funzione.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il file audio che si desidera verificare in diverse qualità di codifica.
2. Nella Sezione Master, aprire il menu **Post-Processamento** nel pannello Post-Processamento e selezionare **Steinberg > Encoder Checker**.
3. Fare clic nel primo campo e selezionare un preset di fabbrica o selezionare **Modifica** per specificare un formato file audio personalizzato.
4. Opzionale: specificare più formati file audio.

5. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per comparare solamente gli encoder, attivare **Blind (encoder)**. Per poter utilizzare questa funzione, devono essere selezionati almeno 2 encoder.
   - Per comparare gli encoder e il suono originale, attivare **Blind (encoder + suono originale)**.
6. Riprodurre il file audio.
7. Utilizzare le frecce direzionali su/giù o sinistra/destra per scorrere i diversi encoder.

   Il LED si illumina ogni volta che si passa a un altro encoder.
8. Utilizzare i tasti **+** e **-** per assegnare una valutazione all'encoder che si sta ascoltando.
9. Disattivare la modalità **Blind**.

RISULTATO

L'ultimo encoder che è stato ascoltato viene illuminato e si possono visualizzare le valutazioni dei diversi encoder.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Una volta trovato l'encoder più adatto alle proprie esigenze, è possibile fare clic su **Renderizza** per renderizzare il file audio nel formato file selezionato.

Finestra di dialogo Encoder Checker

In questa finestra di dialogo è possibile comparare la qualità di diversi encoder audio.

Nella Sezione Master, aprire il menu **Preset** nel pannello Post-Processamento e selezionare **Steinberg > Encoder Checker**.

Display grafico

Visualizza lo spettro (FFT) del suono originale (verde) e dell'encoder selezionato (rosso). Si può così avere una stima approssimativa degli effetti che l'encoder ha sullo spettro audio.

Indicatore a LED

Nelle modalità **Blind**, questo LED si illumina ogni volta che si seleziona un nuovo encoder tramite i tasti freccia.

Blind (encoder)

Se questa opzione è attiva, viene selezionato il suono originale. Quando si utilizza un tasto freccia, viene riprodotto un encoder casuale. Si possono usare i tasti freccia per scorrere tra i diversi encoder selezionati senza poter vedere quale encoder è selezionato.

È possibile utilizzare i tasti **+** e **-** per valutare l'encoder che si sta ascoltando. I risultati delle valutazioni vengono visualizzati quando si disattiva la modalità **Blind**.

Blind (encoder + suono originale)

Se questa opzione è attiva, viene selezionato un encoder casuale o il suono originale. Si possono usare i tasti freccia per scorrere tra i diversi encoder selezionati e il suono originale senza però poter vedere quale encoder è selezionato.

È possibile utilizzare i tasti **+** e **-** per valutare l'encoder che si sta ascoltando. I risultati delle valutazioni vengono visualizzati quando si disattiva la modalità **Blind**.

Congela il display

Se questa opzione è attivata, il display FFT viene congelato.

Suono originale

Consente di sentire il file audio originale nel corso della riproduzione.

Encoder

Consente di selezionare diversi encoder audio e di scorrerli nel corso della riproduzione.

Valutazione

Visualizza il numero di segni più e meno che sono stati assegnati durante le modalità **Blind**.

Compressione

Rappresenta la stima in tempo reale della compressione audio con la dimensione di un file a 16-bit come riferimento.

Latenze

Il primo valore di latenza indica quanto tempo è necessario attendere prima di poter sentire l'encoder quando si seleziona un altro encoder. Il secondo valore di latenza indica il ritardo che si verifica quando si scorre tra i diversi encoder.

Processore batch

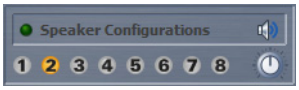
Apre l'area lavoro Processori Batch con un preset del formato file audio che corrisponde al formato file audio in corso di monitoraggio.

Renderizza

Apre la finestra di dialogo Renderizza con un preset del formato file audio che corrisponde al formato file in corso di monitoraggio.

Pannello Configurazione degli altoparlanti

Questo pannello della Sezione Master consente di selezionare le configurazioni degli altoparlanti. Le configurazioni degli altoparlanti vengono impostate nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio.



Configurazioni degli altoparlanti

Consente di selezionare le configurazioni degli altoparlanti.

Pulsante Preferenze di modifica dei file audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, in cui è possibile impostare gli altoparlanti per i pulsanti degli altoparlanti.

Guadagno altoparlante

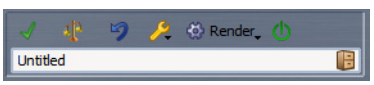
Consente di modificare il guadagno della configurazione altoparlanti. I guadagni positivi sono indicati da un LED rosso, quelli negativi da un LED arancione. Quando il guadagno è zero, il LED è verde scuro (spento).

LINK CORRELATI

Configurazione degli altoparlanti a pag. 126

Strumenti della Sezione Master

Gli strumenti e le opzioni collocati nel pannello inferiore della finestra Sezione Master consentono di regolare diverse impostazioni prima della renderizzazione del file, di regolare le impostazioni di bypass e di decidere se la riproduzione deve passare attraverso la Sezione Master oppure no.



Bypassa tutti gli effetti

Bypassa tutti i tipi di processamento nel pannello degli effetti durante la riproduzione e, se si desidera, durante la renderizzazione.

Bypass intelligente

Apre la finestra di dialogo Bypass intelligente, in cui è possibile regolare impostazioni speciali di bypass.

Reinizializza tutto

Rimuove tutti gli effetti attivi dagli slot degli effetti e imposta l'uscita master su 0 dB.

Menu delle impostazioni

Apre il menu delle impostazioni della **Sezione Master**.

Renderizza

Se si fa clic viene visualizzata la finestra di dialogo Renderizza. Facendo clic-destro si apre un menu in cui è possibile scegliere se visualizzare la finestra di dialogo Renderizza, se renderizzare utilizzando le ultime impostazioni o se utilizzare la renderizzazione sul posto.

La riproduzione passa attraverso la Sezione Master

Se questa opzione è disattivata, la Sezione Master viene ignorata durante la riproduzione di qualsiasi file, liberando risorse. In ogni caso, la renderizzazione su file è ancora possibile. Se, quando si modifica questa opzione, è in corso la riproduzione, essa viene interrotta e riavviata.

Renderizzazione

Renderizzando gli effetti nella Sezione Master, questi diventano una parte permanente di un file anziché venire utilizzati in tempo reale su un file. In questo modo, invece che eseguire tutto il processamento in tempo reale durante la riproduzione, è possibile salvare l'uscita audio in un file su disco.

Ciò viene eseguito tramite la funzione **Renderizza** della Sezione Master.

È possibile eseguire la renderizzazione in un singolo formato file audio o in più formati.

La scrittura dei segnali in uscita della **Sezione Master** in un file su disco consente di applicare il processamento della **Sezione Master** a un file audio o di eseguire il mixdown di un montaggio audio con un file audio. Nel caso di un montaggio audio multicanale, possono essere creati numerosi file, uno per ciascun canale presente nella configurazione selezionata.

La renderizzazione può avere diversi utilizzi:

- Mixare un montaggio audio completo con un file audio.
- Processare un file e salvarlo in un nuovo file audio, inclusi gli effetti della Sezione Master, il dithering e le altre impostazioni. È possibile selezionare il formato del nuovo file audio. Questo consente, ad esempio, di creare un file MP3 e aggiungere degli effetti allo stesso tempo.
- Processare una o più regioni di un file audio sul posto o su nuovi file.

Renderizzazione in multiformato

È possibile eseguire la renderizzazione in più formati file audio contemporaneamente. Per fare ciò, è necessario prima creare dei preset per questi formati.

Si possono anche creare dei preset per più formati file audio, che non sono altro che un elenco di preset dei singoli formati file.

Renderizzare i file

PREREQUISITI

Configurare il proprio file audio o montaggio audio. Se si desidera eseguire la renderizzazione in più formati file, è necessario prima creare dei preset dei formati file audio.

PROCEDIMENTO

1. Regolare le impostazioni nella Sezione Master.
2. Nella parte inferiore della Sezione Master, fare clic sul pulsante **Renderizza**.
3. Nella finestra di dialogo Renderizza, configurare le impostazioni di renderizzazione.
4. Attivare **Crea file con nome**.
5. Fare clic sul campo **Formato file** e selezionare **Modifica**.
6. Nella finestra di dialogo Formato file audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per renderizzare in un solo formato audio, regolare le impostazioni nella finestra di dialogo Formato file audio.
   - Per renderizzare in più formati file, fare clic sul pulsante **Formato file multiplo**, fare clic su , e selezionare i preset dei formati file nei quali si desidera eseguire la renderizzazione.
7. Fare clic su **OK**.
8. Dopo aver configurato il processo di renderizzazione, fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il file viene renderizzato. È possibile visualizzare il progresso nella finestra Operazioni in background.

NOTA

È possibile eseguire contemporaneamente numerose operazioni di renderizzazione utilizzando file diversi.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Formato file audio multiplo a pag. 410
Creare più preset dei formati file audio a pag. 409

Creare dei preset per i singoli formati file audio

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Formato file audio, specificare il formato file audio.
2. Aprire il menu **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
3. Inserire un nome per il preset e fare clic su **Salva**.

Creare più preset dei formati file audio

PREREQUISITI

Creare un preset per ciascun formato file audio che si intende aggiungere al preset multiformato.

PROCEDIMENTO

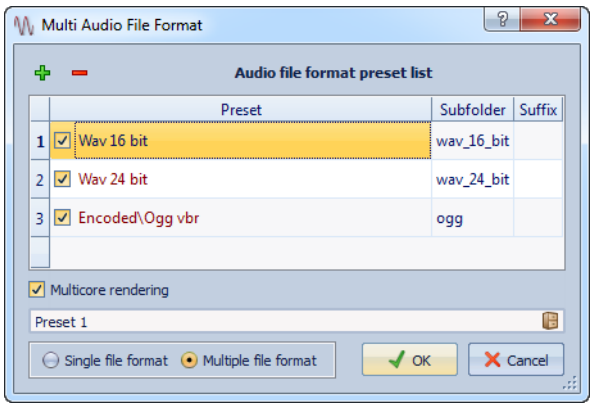
1. Nella finestra di dialogo Formato file audio, fare clic nel campo **Formato file multiplo**.
2. Fare clic su e selezionare il preset che si intende utilizzare.
3. Aggiungere tutti i preset dei formati file audio desiderati.
4. Opzionale: per apportare delle modifiche a un preset esistente, cliccarci sopra e selezionare **Modifica**.

5. Aprire il menu **Preset** e selezionare **Salva con nome** per salvare i diversi formati come preset.

Finestra di dialogo Formato file audio multiplo

In questa finestra di dialogo è possibile selezionare un preset per il formato file audio. Questi preset consentono di renderizzare un file audio o un montaggio audio in più formati file.

La finestra di dialogo Formato file audio multiplo è disponibile dalla finestra di dialogo Renderizza nell'area lavoro File Audio e nell'area lavoro Montaggio Audio, oltre che nella linguetta Formato dell'area lavoro Processori Batch.



Consente di aprire un menu dal quale è possibile selezionare un preset per il formato file audio da aggiungere all'elenco dei preset.

Consente di eliminare il preset selezionato dall'elenco dei preset.

Elenco dei preset

Visualizza i preset per i formati file audio selezionati, una sottocartella opzionale in cui vengono renderizzati i file e un suffisso opzionale per i file renderizzati. La colonna **Sottocartella** consente di organizzare i file di uscita in diverse sottocartelle. La colonna **Suffisso** è utile per evitare conflitti nei nomi.

Rendering multi-core

Se questa opzione è attivata, tutti i file audio vengono generati contemporaneamente, se possibile ciascuno utilizzando un diverso core della CPU. In tal modo viene incrementata notevolmente la velocità di renderizzazione.

NOTA

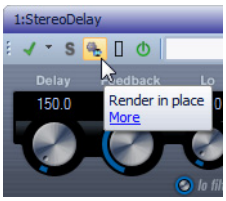
Si consiglia di disattivare l'opzione **Rendering multi-core** se è già in funzione un processore batch che utilizza più core della CPU.

Formato file singolo/Formato file multiplo

Alterna la vista tra la finestra di dialogo Formato file audio e la finestra Formato file audio multiplo.

Renderizzazione sul posto

Nell'area di lavoro File Audio, è possibile processare una sezione di un file audio o l'intero file audio direttamente dall'interno della finestra di un plug-in, senza nessun passaggio intermedio. Questo è un modo rapido per processare numerose sezioni audio in un file audio o per testare l'effetto di plug-in diversi su un file audio.



Quando si utilizza questa funzione, le seguenti impostazioni di renderizzazione sono sempre attive:

- Fade-in/out ai bordi
- Escludi i plug-in bypassati

NOTA

Una volta che una sezione audio è stata processata, non vengono eseguiti bypass automatici dei plug-in o della Sezione Master.

Un esempio di utilizzo della funzione di renderizzazione sul posto:

Supponiamo che si stia cercando di ripristinare un file e si disponga di 3 plug-in preferiti, ad esempio 3 plug-in DeClicker. Si desidera ora utilizzare quello che offre i risultati migliori.

1) Caricare tutti e 3 i plug-in nella Sezione Master.
2) Selezionare una regione, mettere in solo il plug-in #1 e riprodurre la regione.
3) Mettere in solo il plug-in #2 e riprodurre la regione.
4) Mettere in solo il plug-in #3 e riprodurre la regione.
5) Mettere in solo il plug-in che ha prodotto effetti più soddisfacenti all'ascolto e fare clic sul pulsante **Renderizzazione sul posto** o premere [Alt]/[Opzione]-[A].

Renderizzazione di una selezione audio sul posto

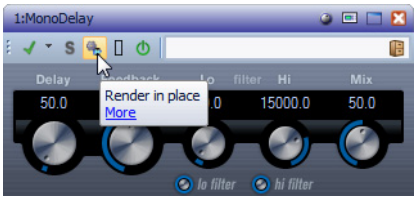
È possibile renderizzare i plug-in di una sezione di file audio o l'intero file audio.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, aprire il file audio che si desidera renderizzare e configurare la Sezione Master.

PROCEDIMENTO

1. Se si desidera processare solo una sezione del file audio, selezionare tale sezione nella finestra wave.
2. Visualizzare la finestra dei plug-in.
3. Opzionale: se si desidera utilizzare soltanto alcuni plug-in della Sezione Master, mettere in solo tali plug-in.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra dei plug-in, fare clic sul pulsante **Renderizzazione sul posto**.



   - Nella Sezione Master, fare clic-destro sul pulsante **Renderizza** e selezionare **Renderizzazione sul posto**.

RISULTATO

La sezione audio o il file audio viene processato.

Finestra di dialogo Renderizza

Questa finestra di dialogo consente di scegliere quali parti di un file audio renderizzare, in quale formato e come operare sul risultato.

Per aprire la finestra di dialogo Renderizza, fare clic sul pulsante **Renderizza** nella Sezione Master, oppure selezionare **File > Esporta > Renderizza**.

Per la renderizzazione nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio, sono disponibili le seguenti opzioni:

Intervallo audio - Una regione

Consente di processare e renderizzare un intervallo di tempo specificato mediante marker di regione. Nel menu a tendina sotto questa opzione, selezionare la regione che si desidera renderizzare. Ad esempio, una traccia CD.

Sorgenti multiple - Regioni

Consente di processare e renderizzare ciascun intervallo audio contrassegnato in un file indipendente o di renderizzare sul posto, in base alle relative impostazioni. Definendo più regioni isolate in un file audio, è possibile processarle sul posto in un'unica operazione.

Specificare il tipo di regioni contrassegnate da processare nel menu a tendina.

Crea file con nome

Se questa opzione è attiva, è possibile impostare il nome del file renderizzato. In caso contrario, il file è chiamato «senza titolo».

Nome

Inserire un nome per il file renderizzato. Facendo clic sull'icona a freccia, si apre un menu che offre numerose opzioni di assegnazione nomi automatica.

Assegnazione nomi automatica

Durante la renderizzazione di più risorse, è possibile attivare questa opzione per aggiungere un prefisso numerico a tutti i file renderizzati.

Dove

Selezionare la cartella di destinazione del file renderizzato.

Formato file

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Formato file audio, nella quale è possibile selezionare il formato del file.

Processore Batch

Apre il Processore Batch con la stessa configurazione plug-in correntemente utilizzata nella Sezione Master. Ciò consente di processare più file in un batch oppure di aggiungere dei processori off-line alla catena di processamento audio.

Fade-in/out ai bordi

Se questa opzione è attiva, viene eseguita una dissolvenza ai bordi dell'intervallo audio alla creazione di un nuovo file oppure una dissolvenza incrociata con l'audio vicino, se l'intervallo audio viene processato sul posto.

Le dissolvenze incrociate consentono una transizione morbida tra le parti processate e quelle non processate. Il tempo e la forma della dissolvenza incrociata vengono definiti in Preferenze di modifica dei file audio. Se il tempo della dissolvenza è maggiore della metà della lunghezza del file processato, essa non viene eseguita.

Copia marker

Se questa opzione è attiva, i marker inclusi nell'intervallo da processare vengono copiati nel file renderizzato.

Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante

Se questa opzione è attiva, la riproduzione del file audio risultante bypassa l'intera Sezione Master dopo la renderizzazione. Questa impostazione può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova in basso a destra nella finestra wave o di montaggio.

NOTA

Si consiglia di mantenere questa opzione attivata per evitare di monitorare due volte questo nuovo file una volta che gli effetti sono stati applicati.

Senza coda

Se questa opzione è attivata, la coda nell'audio prodotta da effetti come i riverberi non viene inclusa nel file renderizzato.

Alcuni plug-in non sono in grado di fornire una durata della coda a WaveLab. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silenzio** per inserire campioni extra alla fine del file. In questo spazio viene visualizzata una coda audio.

Upload su SoundCloud

Se questa opzione è attiva, il file renderizzato viene immediatamente caricato su SoundCloud una volta che il processo di renderizzazione è terminato.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attiva, i plug-in e il guadagno della Sezione Master vengono bypassati durante la renderizzazione.

Escludi i plug-in bypassati

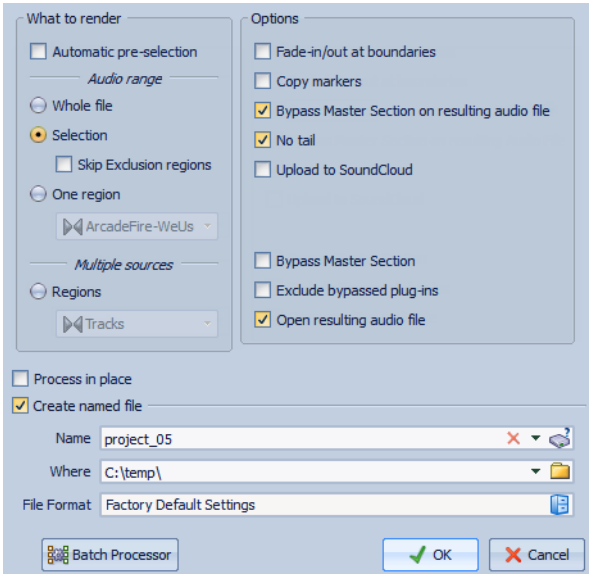
Se questa opzione è attiva, i plug-in che vengono bypassati durante la riproduzione non vengono utilizzati per la renderizzazione.

Questa regola si applica agli stati di bypass gestiti da WaveLab e non allo stato di bypass controllato dai plug-in.

Apri il file audio risultante

Se questa opzione è attiva, ciascun file renderizzato viene aperto in una nuova finestra.

Finestra di dialogo Renderizza nell'area di lavoro File Audio



Le seguenti opzioni della finestra di dialogo Renderizza sono esclusive dell'area di lavoro File Audio:

Pre-selezione automatica

Se questa opzione è attiva, la sorgente da renderizzare viene selezionata automaticamente in funzione dell'intervallo di tempo del Montaggio Audio. Questo può portare alla selezione di una delle seguenti opzioni:

- File intero
- Selezione
- Una regione

Intervallo di tempo - File intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

Intervallo di tempo - Selezione

Consente di processare e renderizzare l'intervallo audio selezionato.

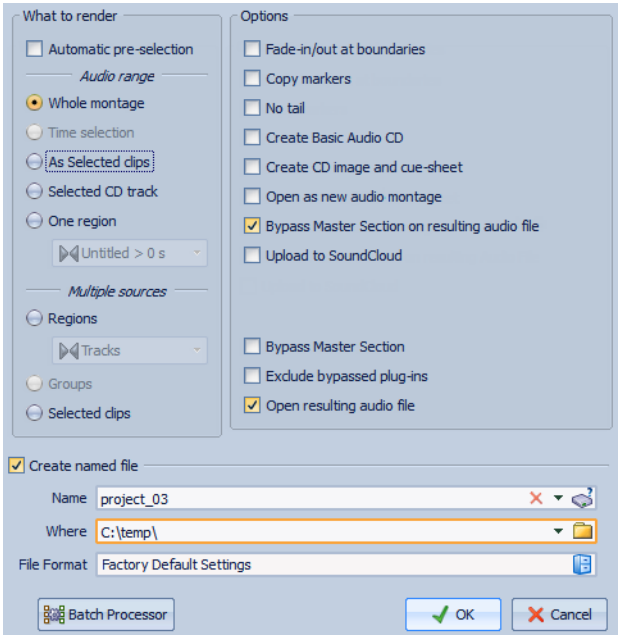
Intervallo di tempo - Salta le regioni di esclusione

Se questa opzione è attiva, gli intervalli audio contrassegnati come in mute vengono saltati e non sono inclusi nel risultato.

Processamento sul posto

Se questa opzione è attiva, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio di origine. Altrimenti, viene creato un nuovo file.

Finestra di dialogo Renderizza nell'area di lavoro Montaggio Audio



Le seguenti opzioni della finestra di dialogo Renderizza sono esclusive dell'area di lavoro Montaggio Audio:

Pre-selezione automatica

Se questa opzione è attiva, la sorgente da renderizzare viene selezionata automaticamente in funzione dell'intervallo di tempo del montaggio audio. Questo può portare alla selezione di una delle seguenti opzioni:

- Montaggio intero
- Selezione temporale
- Traccia CD selezionata
- Una regione

Perché si attivi l'opzione **Traccia CD selezionata**, la selezione temporale deve corrispondere all'intervallo della traccia CD. Per selezionare l'intervallo di una traccia CD, nella finestra CD, fare doppio-clic sul numero della traccia che si desidera selezionare.

Intervallo di tempo - Montaggio intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

Intervallo di tempo - Selezione temporale

Consente di processare e renderizzare l'intervallo audio selezionato.

Intervallo di tempo - In base alle clip selezionate

L'intervallo di tempo processato e renderizzato inizia alla prima clip selezionata e termina con l'ultima clip selezionata. Nel processamento sono incluse solamente le clip selezionate.

Intervallo di tempo - Traccia CD selezionata

Consente di processare e renderizzare la traccia CD selezionata nella finestra CD.

Sorgenti multiple - Gruppi

Consente di processare e renderizzare ciascun gruppo di montaggio audio in un file indipendente. Per i nomi dei file di uscita vengono usati i nomi dei gruppi.

Sorgenti multiple - Clip selezionate

Consente di processare e renderizzare ciascuna clip in un file indipendente. I nomi delle clip vengono usati come nomi per i file di uscita.

Crea CD Audio Semplificato

Se questa opzione è attiva, viene creato un file temporaneo dell'intero montaggio audio, inclusi gli effetti delle clip e gli effetti master. Viene quindi visualizzata la finestra CD audio di base.

Crea immagine CD e cue-sheet

Se questa opzione è attiva, il montaggio audio viene esportato come immagine CD con un cue-sheet di accompagnamento (un file di testo che identifica le tracce del CD nel file immagine). Il cue-sheet e il relativo file immagine possono essere importati in un'applicazione di registrazione CD qualsiasi che supporti questa funzione (incluso WaveLab) e scritti su CD.

L'immagine del CD è un file Wave.

Apri come nuovo montaggio audio

Se questa opzione è attiva, il file audio renderizzato viene importato in un nuovo montaggio audio.

Registrazione da un ingresso ASIO

È possibile registrare un file audio su disco direttamente da un ingresso ASIO, mentre l'audio viene prelevato da quest'ultimo. L'audio dell'ingresso ASIO viene renderizzato mediante la Sezione Master e tutti i plug-in; viene quindi salvato in formato file, come durante la renderizzazione normale.

Questa è un'altra modalità di registrazione. Quando si registra normalmente, non viene utilizzato alcun plug-in ma sono disponibili più opzioni.

Renderizza ingresso ASIO in file

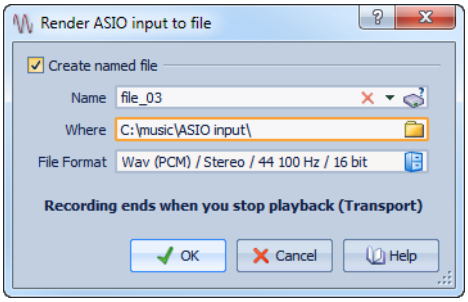
PREREQUISITI

Nelle Connessioni Audio VST, impostare i canali di ingresso e uscita del plug-in ASIO.

PROCEDIMENTO

1. In Sezione Master, nella parte superiore del pannello Effetti, aggiungere il plug-in **Ingresso audio** a uno slot.
2. Nella parte inferiore della Sezione Master, fare clic su **Renderizza**.

3. Nella finestra di dialogo Renderizza ingresso ASIO in file, configurare le impostazioni.



4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il file audio viene registrato su disco dall'ingresso ASIO finché non si fa clic sul pulsante **Stop** sulla barra di trasporto.

Bypass intelligente

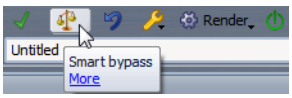
Il Bypass intelligente consente di confrontare il segnale originale (non processato) con il segnale processato con una correzione del livello applicata ad esso. Questa funzione è particolarmente utile, ad esempio, quando si eseguono le regolazioni finali del livello su una registrazione durante il mastering.

Il Bypass intelligente confronta il segnale in ingresso della Sezione Master con il segnale in uscita della Sezione Master e regola il livello di conseguenza.

La funzione di Bypass intelligente è utile perché il processamento audio modifica spesso il livello o l'intensità acustica del segnale. Quando si confronta il segnale processato con il segnale originale, queste modifiche del livello di intensità acustica sono percepibili e possono influenzare il proprio giudizio sull'ascolto. Se è necessario confrontare il suono prodotto dall'effetto indipendentemente dalla modifica dell'intensità acustica, applicare una correzione del livello.

Finestra di dialogo Bypass intelligente

Nella Sezione Master, fare clic sul pulsante **Bypass intelligente** per visualizzare la finestra di dialogo Bypass intelligente, che consente di scegliere se bypassare tutti gli effetti attivi negli slot Effetti, inclusi i fader. Ciò consente di compensare qualsiasi differenza di livello apportata dalla Sezione Master.



NOTA

Questa funzione è progettata per la riproduzione, non per la renderizzazione del file.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Riproduci - Audio originale

Consente di controllare il segnale non processato all'ingresso della Sezione Master.

Riproduci - Audio processato + correzione del livello

Consente di controllare il segnale all'uscita della Sezione Master con la correzione del livello applicata. Per ascoltare il livello corretto, è necessario prima aver fatto clic sul pulsante **Aggiorna guadagni**.

Riproduci - Audio processato

Consente di controllare il segnale non processato all'uscita della Sezione Master, senza correzione del livello.

Correzione del livello - Corrispondenza dell'intensità acustica (RMS)

Se questa opzione è attiva, il segnale di uscita verrà regolato in modo che il valore di intensità acustica del segnale processato corrisponda a quello del segnale originale.

Correzione del livello - Similitudine dei picchi

Se questa opzione è attiva, il segnale di uscita verrà regolato in modo che i livelli di picco del segnale processato corrispondano a quelli del segnale originale.

Correzione del livello - Correzione specifica

Consente di impostare una compensazione del livello personalizzata (nessuna analisi).

Correzione del livello - Tempi di analisi

Consente di determinare il numero di campioni utilizzati per calcolare l'intensità acustica di riferimento.

Correzione del livello - Aggiorna i guadagni

Consente di aggiornare l'analisi del volume.

Utilizzo della funzione di Bypass intelligente

PROCEDIMENTO

1. Fare clic sul pulsante **Bypass intelligente**.
2. Selezionare una delle seguenti opzioni relative alla funzione **Riproduci**:
   - **Audio originale**
   - **Audio processato + correzione del livello**
   - **Audio processato**

   Si possono anche utilizzare i comandi da tastiera per selezionare un'opzione **Riproduci**. Premere [A] per **Audio originale**, [B] per **Audio processato + Correzione del livello** e [C] per **Audio processato**.
3. Selezionare una delle seguenti modalità di **Correzione del livello**:
   - **Corrispondenza dell'intensità acustica (RMS)**
   - **Similitudine dei picchi**
   - **Correzione specifica**
4. A seconda della selezione, si dispone delle seguenti opzioni:
   - Se è stata selezionata la modalità **Correzione specifica**, specificare un valore, avviare la riproduzione e procedere con il passaggio 7.
   - Se è stata selezionata la modalità **Corrispondenza dell'intensità acustica (RMS)** o **Corrispondenza dei picchi**, specificare l'intervallo di tempo che si desidera analizzare nel campo **Tempi di analisi** e procedere con il passaggio 5.
5. Riprodurre l'audio e attendere il completamento dell'analisi.

   Ad esempio, attendere per il tempo specificato nel campo **Tempi di analisi**.
6. Fare clic sul pulsante **Aggiorna guadagni**.

   A seconda del metodo di correzione selezionato, la correzione del livello applicata viene visualizzata sotto il pulsante corrispondente.

   Si può anche premere [U] per aggiornare i guadagni.
7. È possibile utilizzare le tre opzioni della modalità di riproduzione per confrontare l'audio processato con correzione del livello, l'audio processato senza correzione del livello e l'audio originale (non processato).

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Opzionale: se si modifica il tempo di analisi o si avvia la riproduzione da un altra posizione è necessario attendere il tempo impostato e fare clic di nuovo sul pulsante **Aggiorna guadagni** per aggiornare l'analisi.

Salvataggio di un preset della Sezione Master

È possibile convertire tutte le impostazioni correntemente configurate nella Sezione Master in un preset. Questo include i processori che vengono utilizzati, le impostazioni che vengono applicate per ciascuno di essi e le opzioni di dithering.

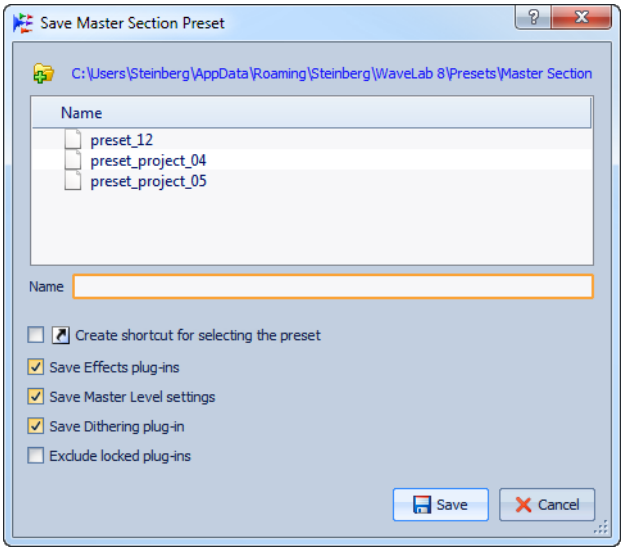
PROCEDIMENTO

1. Configurare la sezione Master in base alle proprie preferenze.
2. Fare clic sul pulsante dei preset nella parte inferiore della Sezione Master e selezionare **Salva con nome**.
3. Opzionale: nella finestra di dialogo Salva i preset della Sezione Master, fare clic sul nome del percorso, inserire un nome e fare clic su **OK** per creare una nuova sottocartella nella cartella dei preset della Sezione Master.
4. Inserire un nome per il preset nel campo **Nome**.
5. È possibile scegliere di includere una o più delle seguenti opzioni nel preset:
   - Per includere i plug-in dal pannello Effetti, attivare **Salva i plug-in degli effetti**.
   - Per includere le impostazioni del pannello Livello Master, attivare **Salva le impostazioni della Sezione Master**.
   - Per includere il plug-in dal pannello Dithering, attivare **Salva il plug-in di Dithering**.
   - Per escludere i plug-in bloccati, attivare **Escludi plug-in bloccati**.
6. Opzionale: attivare **Crea una scorciatoia per selezionare il preset** per assegnare una scorciatoia per l'apertura del preset dopo aver fatto clic su **Salva**.
7. Fare clic su **Salva**.

Finestra di dialogo Salva i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare una configurazione della Sezione Master come preset e definire le parti della Sezione Master corrente che si desidera includere nel preset.

Fare clic sul pulsante Preset nella parte inferiore nella Sezione Master e selezionare **Salva con nome**.



Nome del percorso

Consente di aprire la cartella radice del preset in Windows Explorer/Mac OS Finder. È qui possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

Crea una scorciatoia per selezionare il preset

Se questa opzione è attiva e si fa clic su **Salva**, viene visualizzata la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, in cui è possibile definire una scorciatoia per applicare questo preset.

Se un preset dispone già di una scorciatoia assegnata, questa opzione è visualizzata in grigio. Per modificare la scorciatoia esistente, fare doppio-clic sul nome del preset nel relativo elenco.

Salva i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attiva, i plug-in degli effetti vengono salvati con il preset.

Salva le impostazioni della Sezione Master

Se questa opzione è attiva, le impostazioni del Livello Master vengono salvate con il preset.

Salva il plug-in di Dithering

Se questa opzione è attiva, il plug-in di dithering viene salvato con il preset.

Escludi plug-in bloccati

Se questa opzione è attiva, i plug-in bloccati non vengono salvati come parte dei preset della Sezione Master.

Caricamento di un preset della Sezione Master

È possibile caricare un preset della Sezione Master salvato in precedenza, un preset della Sezione Master salvato temporaneamente oppure importare i preset 4/5/6 di WaveLab.

Aprire il menu **Preset** nella parte inferiore delle finestra Sezione Master.

- Per caricare un preset precedentemente salvato nella cartella della Sezione Preset\Master, selezionarlo dal menu **Preset**.
- Per caricare un preset da qualsiasi posizione, selezionare **Apri da qualsiasi posizione**, quindi selezionare un preset e fare clic su **Apri**.
- Per caricare un preset salvato temporaneamente, aprire il sottomenu **Ripristina** e selezionare un preset.
- Per importare un preset 4/5/6 di WaveLab, selezionare **Importa i preset 4/5/6 di WaveLab**, quindi selezionare un preset e fare clic su **Apri**.

Salvataggio di un preset della Sezione Master in un file audio o in un montaggio audio

È possibile salvare le impostazioni correnti della Sezione Master assieme a un file audio o all'interno di un montaggio audio.

- Per salvare un'impostazione corrente nella Sezione Master assieme a un file audio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Salva il preset della Sezione Master con il File Audio**. Il preset viene salvato in file compagni.
- Per salvare un'impostazione corrente nella Sezione Master come parte di un montaggio audio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Salva il preset della Sezione Master all'interno del Montaggio**.

Caricamento di un preset della Sezione Master in un file audio o in un montaggio audio

È possibile applicare al progetto le impostazioni della Sezione Master che sono state salvate assieme a un file audio o all'interno di un montaggio audio.

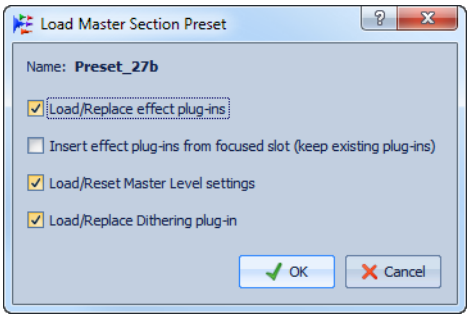
Se l'opzione **Apre un box di opzioni quando si seleziona un preset** è attiva nel menu Preset della Sezione Master, la finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master viene visualizzata quando si applica un preset della Sezione Master. In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti di un preset salvato della Sezione Master caricare all'apertura.

- Per caricare un preset di una Sezione Master salvato assieme al file audio correntemente aperto, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Carica il preset della Sezione Master salvato con il file audio**.
- Per caricare un preset di una Sezione Master salvato all'interno del montaggio audio correntemente aperto, nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Carica il preset della Sezione Master salvato con il montaggio audio**.

Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti di un preset salvato della Sezione Master caricare all'apertura.

Questa finestra di dialogo viene visualizzata solo se è stata attivata nel menu Preset della Sezione Master. Aprire il menu Preset nella parte inferiore delle finestra Sezione Master e attivare **Apre un box di opzioni quando si seleziona un preset**.



Ora, quando si ripristina un preset salvato temporaneamente o si apre un preset salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo con le seguenti opzioni:

Nome

Consente di visualizzare il nome del preset.

Carica/Sostituisce i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attiva, i plug-in degli effetti attivi vengono rimossi e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

Inserisci il plug-in degli effetti dallo slot focalizzato (mantieni i plug-in esistenti)

Se questa opzione è attiva, i plug-in degli effetti presenti vengono mantenuti e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

Carica/Reinizializza le impostazioni del Livello Master

Se questa opzione è attiva, vengono reinizializzate le impostazioni presenti del Livello Master e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

Carica/Sostituisce il plug-in di Dithering

Se questa opzione è attiva, il plug-in di Dithering presente viene rimosso e viene caricato il nuovo plug-in.

Come includere un preset della Sezione Master durante la renderizzazione

È possibile includere il preset della Sezione Master che viene salvato con il montaggio audio nel processo di renderizzazione dei montaggi audio delle super-clip.

Ciò significa che quando questa opzione è attiva per un montaggio audio, ogni volta che quest'ultimo viene renderizzato per utilizzare la sua immagine in un montaggio genitore, il preset della Sezione Master associato viene impiegato dal processo di renderizzazione.

- Per includere il preset della Sezione Master durante la renderizzazione di una super-clip, nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Includi i preset della Sezione Master per la renderizzazione delle super clip** o attivare l'icona **Includi i preset della Sezione Master per la renderizzazione delle super clip** nella parte inferiore destra della finestra di montaggio.

Menu Preset della Sezione Master

Questo menu offre numerose opzioni per il salvataggio, la gestione e il ripristino dei preset della Sezione Master.

Aprire il menu **Preset** della Sezione Master e fare clic sull'icona del preset nella parte inferiore della finestra Sezione Master.

Salva

Consente di salvare le modifiche apportate a un preset esistente.

Salva con nome

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare un nome per il preset e scegliere una posizione.

Organizza i preset

Consente di aprire la cartella **Preset** della Sezione Master, in cui è possibile rinominare o eliminare dei preset.

Definisci una scorciatoia per il preset corrente

Consente di aprire la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, in cui è possibile definire sequenze di tasti e parole chiave.

Apri da qualsiasi posizione

Consente di selezionare un preset della Sezione Master che si può trovare in una qualsiasi posizione, non solo nella cartella radice di default. Questa funzione è utile, ad esempio, se si desidera caricare un preset da un'altra sorgente che non si trova nella cartella radice di default.

È inoltre possibile navigare in qualsiasi altra posizione in cui si sono salvati dei preset.

Importa i preset 4/5/6 di WaveLab

Consente di selezionare i preset 4/5/6 di WaveLab.

I preset sono relativi al Progetto Master

Se questa opzione è attiva, i preset vengono cercati nella cartella dei preset del Progetto Master. Ciò è utile se si desidera organizzare i preset della Sezione Master per progetto piuttosto che archiviarli assieme in un'unica posizione centrale.

Apre un box di opzioni quando si seleziona un preset

Se questa opzione è attiva, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di scegliere come caricare il preset selezionato.

Salvataggio temporaneo

Consente di selezionare uno degli slot per salvare temporaneamente un preset.

Ripristina

Consente di ripristinare un preset salvato in precedenza.

Elenco dei preset salvati

Elenca i preset salvati nella cartella **Preset** della Sezione Master.

Informazioni sul monitoraggio delle operazioni in background

Durante la renderizzazione è possibile monitorare il processo e mettere in pausa o annullare delle attività.

È possibile regolare la priorità con cui le attività vengono processate, messe in pausa o annullate. Ciò è utile se si dispone di diversi processi lunghi in esecuzione e si desidera liberare una parte della potenza di processamento per concentrarsi sull'editing. È possibile abbassare la priorità di un'attività in modo che utilizzi meno capacità del processore del computer oppure mettere temporaneamente in pausa l'attività.

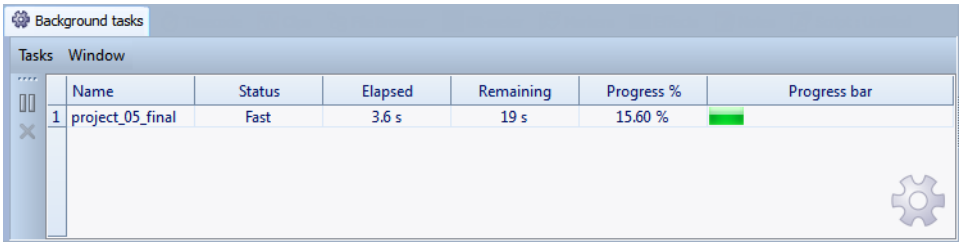
È possibile impostare l'apertura automatica della finestra Operazioni in background attivando **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali > linguetta Opzioni > Rendi visibile il Monitoraggio delle operazioni in background quando viene avviato un processo**.

Una barra di stato sotto la finestra wave e la finestra di montaggio visualizza il progresso del processo di renderizzazione corrente e consente di annullare e mettere in pausa la renderizzazione senza aprire la finestra Operazioni in background.

Finestra Operazioni in background

Questa finestra consente di visualizzare tutti i processi di renderizzazione in background che sono in corso.

Nell'area di lavoro File Audio, Montaggio Audio o Finestra di controllo, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti condivisi > Operazioni in background**.



L'elenco delle operazioni in background visualizza le seguenti informazioni sul file renderizzato durante il processo di renderizzazione:

- Nome
- Stato
- Tempo trascorso
- Tempo rimanente
- Progresso in %
- Barra di progresso

Tramite i pulsanti **Pausa** e **Annulla** è possibile mettere in pausa e annullare il processo di renderizzazione.

Nel menu **Operazioni** è possibile selezionare le seguenti opzioni:

Sospendi

Consente di mettere in pausa l'operazione selezionata.

Sospendi tutto

Consente di mettere in pausa tutte le tracce.

Riprendi

Consente di riprendere l'operazione in pausa selezionata.

Riprendi tutto

Consente di riprendere tutte le operazioni in pausa.

Annulla

Consente di annullare l'attività selezionata.

Priorità minima

Consente di eseguire l'operazione alla velocità minima in modo da lasciare libera parte della potenza di calcolo per altre operazioni, solo quando il mouse o la tastiera non sono in uso.

Priorità bassa

Consente di eseguire l'operazione a una velocità bassa in modo da lasciare libera parte della potenza di calcolo per altre operazioni.

Priorità elevata

Consente di eseguire le attività alla massima velocità possibile offrendo all'utente la possibilità di continuare a operare in WaveLab.

Informazioni sui dropout

La maggior parte delle volte, un dropout si verifica quando il computer non ha una potenza di elaborazione sufficiente per gestire tutti i processori di effetti inseriti.

Per evitare i dropout, provare ad eseguire le seguenti operazioni:

- Utilizzare meno effetti.
- Provare a renderizzare il processamento piuttosto che ad eseguirlo in tempo reale. In seguito, gestire il file processato senza alcun effetto. I dropout non si verificano mai quando si renderizza su file.
- Non processare file in background.
- Se con le operazioni sopraelencati il problema non è risolto, controllare le impostazioni delle preferenze della scheda audio. Potrebbe essere necessario regolare le impostazioni del buffer audio. Se si verifica un dropout durante un processo di masterizzazione in tempo reale, si consiglia di procedere a una nuova masterizzazione. Interrompere la riproduzione, fare clic sull'indicatore del dropout per reinizializzarlo e riprovare.

Marker

I marker consentono di salvare e assegnare dei nomi a determinate posizioni all'interno di un file. I marker sono utili per la modifica e per la riproduzione, ad esempio possono essere utilizzati per indicare cue point o posizioni in tempo assoluto, per evidenziare sezioni problematiche o per visualizzare tracce separate.

Ad esempio i marker possono essere utilizzati per eseguire le seguenti operazioni:

- Impostare il cursore wave in una specifica posizione.
- Selezionare tutto il contenuto audio tra due posizioni.
- Definire le tracce di un CD.
- Riprodurre in loop le sezioni di un file audio.

Non c'è alcun limite alla quantità di marker che è possibile inserire in un file.

I seguenti tipi di marker sono disponibili in coppie: CD, Loop, Mute, Regione, Errore e Correzione. Quando si elimina un marker appartenente a una coppia, anche l'altro marker viene eliminato.

Dato che non si può creare una traccia CD che inizia ma non finisce o inserire un punto di fine del loop senza un punto di inizio, esistono delle regole speciali per la creazione, l'eliminazione e lo spostamento di questi tipi di marker. I due marker di una traccia CD dipendono sempre l'uno dall'altro. Ad esempio, se si elimina l'inizio di una traccia, viene eliminato anche il marker di fine corrispondente.

I due marker relativi a loop, mute, correzione, errore e regione possono funzionare soltanto se l'uno dipende dall'altro.

NOTA

Le finestre Marker delle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio contengono le stesse funzioni. Tuttavia, la finestra Marker dell'area di lavoro Montaggio Audio offre maggiori opzioni relative alle clip.

Tipi di marker

Sono disponibili i seguenti tipi di marker:

Marker generici

Consentono, ad esempio, di individuare delle posizioni e selezionare tutto il contenuto audio tra due punti. Possono essere creati durante la registrazione.

Marker temporanei

Possono essere utilizzati per qualsiasi scopo. Vengono eliminati quando il file corrispondente viene chiuso.

Marker di inizio e fine di una traccia CD

Contrassegnano l'inizio e la fine di una traccia CD. Possono essere utilizzati anche per dischi DVD-A. I marker CD/DVD vengono utilizzati in coppia.

Marker di giunzione tracce CD

Vengono utilizzati quando una traccia CD inizia esattamente dove un'altra finisce. Possono essere utilizzati anche per dischi DVD-A.

Marker di indice traccia CD

Vengono utilizzati per creare punti indice nelle tracce CD. Possono essere utilizzati anche per dischi DVD-A.

Marker di avvio riproduzione

Definiscono il punto di inizio di una riproduzione.

Marker di inizio e fine regione

Definiscono i punti di inizio e fine per regioni generiche. Possono essere creati durante la registrazione e vengono utilizzati in coppia.

Marker di inizio e fine esclusione

Consentono di silenziare temporaneamente una sezione. Le sezioni tra regioni di esclusione vengono saltate se si seleziona **Trasporto > Salta l'intervallo**. La finestra di dialogo relativa alla renderizzazione consente anche di escludere alcune regioni dalla renderizzazione. I marker di esclusione vengono utilizzati in coppia.

Marker di inizio e fine loop

Vengono utilizzati per definire i punti di un loop e sono necessari per accedere alla funzione di modifica di un loop nel menu **Processa** dell'area di lavoro File Audio. Sono collegati alla modalità **Loop** durante la riproduzione audio. Questi marker sono utili per la modifica e la creazione di loop prima del trasferimento di un suono in un campionatore. I marker di loop vengono utilizzati in coppia.

Marker di inizio e fine errore

Vengono utilizzati per evidenziare errori come, ad esempio, click. Vengono salvati nei file audio se l'opzione **Salva i marker di errore e correzione** è attivata nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio nella linguetta **File**. I marker di inizio e fine errore possono essere collocati manualmente, ma si utilizzano principalmente con lo strumento Correzione errori.

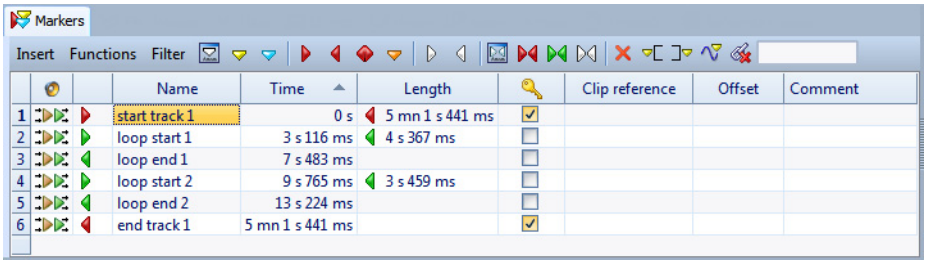
Marker di inizio e fine correzione

Vengono utilizzati per evidenziare le correzioni eseguite in regioni precedentemente contrassegnate come errori. Vengono salvati nei file audio se l'opzione **Salva i marker di errore e correzione** è attivata nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio nella linguetta **File**. I marker di correzione possono essere collocati manualmente, ma si utilizzano principalmente con lo strumento Correzione errori.

Finestra Marker

In questa finestra, è possibile creare, modificare e utilizzare dei marker mentre si lavora sulla forma d'onda o sul montaggio un audio.

Se la finestra non è visibile, eseguire la seguente operazione: nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestra dello strumento specifico > Marker**.



Finestra Marker nell'area di lavoro File Audio

Elenco dei marker

La finestra Marker contiene un elenco di tutti i marker del file attivo assieme ai relativi dettagli e controlli. È possibile creare e modificare i marker direttamente dall'elenco dei marker.

Numeri

Facendo clic sul numero di un marker la forma d'onda scorre fino a individuare il marker corrispondente.

Trigger di riproduzione

Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

Riproduzione dall'inizio con un pre-roll.

-[Alt]/[Opzione]

Riproduzione dall'inizio con un lungo pre-roll.

Riproduzione dall'inizio.

Tipo di marker

Visualizza il tipo di marker. Per modificare il tipo di marker, fare clic sull'icona del marker e selezionare un altro tipo di marker dall'elenco pop-up.

Nome

Consente di visualizzare il tipo di marker. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Tempo

Consente di visualizzare la posizione del marker sul righello dei tempi. Per modificare la posizione del tempo, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Lunghezza

Consente di visualizzare la durata temporale dalla posizione di partenza del marker fino alla fine corrispondente o al marker di giunzione traccia.

- Per eseguire l'ingrandimento sulla regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, nella colonna **Lunghezza**, fare clic sulla cella corrispondente.
- Per selezionare la regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, nella colonna **Lunghezza**, fare doppio-clic sulla cella corrispondente.

Chiave

Consente di bloccare i marker. Il blocco dei marker impedisce che essi vengano accidentalmente trascinati su una nuova posizione nella finestra wave o in quella di montaggio. Per bloccare un marker, attivare la casella di controllo corrispondente.

Clip di riferimento (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Un marker può essere attaccato al bordo sinistro o destro di una clip e alla sua forma d'onda. Quando tale riferimento cambia posizione, il marker si sposta assieme ad esso. La colonna della clip di riferimento visualizza il nome della clip.

Offset (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Consente di visualizzare la distanza tra il marker e il punto di riferimento.

Commento

Consente di inserire un commento. Per inserire un commento, fare doppio-clic su una cella.

Menu Inserisci

In questo menu è possibile selezionare il tipo di marker che si desidera inserire nella posizione del cursore di modifica o di riproduzione.

Menu Funzioni

Le opzioni di questo menu variano a seconda dell'area di lavoro. Nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio, sono disponibili le seguenti opzioni:

Seleziona tutto

Consente di selezionare tutti i marker nell'elenco dei marker.

Seleziona nell'intervallo di tempo

Consente di selezionare i marker che si trovano nell'intervallo di selezione.

Deseleziona tutto

Consente di deselezionare tutti i marker.

Elimina marker selezionati

Consente di eliminare tutti i marker selezionati.

Elimina marker selezionati

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Elimina marker, nella quale è possibile selezionare i marker da eliminare sulla base di diversi criteri.

Converti i tipi di marker

Apre una finestra di dialogo in cui è possibile convertire marker di un tipo in marker di un altro tipo.

Sposta i marker

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Sposta più marker, nella quale è possibile selezionare i marker che si desidera spostare di un determinato valore.

Rinomina in modalità batch

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Rinomina in modalità batch, nella quale è possibile rinominare più marker contemporaneamente.

Genera i marker

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Genera i marker, nella quale è possibile specificare una sequenza di marker da creare.

Esporta l'elenco dei marker in formato testo

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale è possibile esportare l'elenco dei marker in diversi formati di file o come stampa. È possibile decidere quali informazioni sui marker includere nel file esportato.

Blocca il marker selezionato

Consente di bloccare il marker selezionato. Se questa opzione è attiva, il marker non può essere spostato o eliminato.

Personalizza i comandi

Consente di visualizzare una finestra di dialogo in cui è possibile personalizzare menu e scorciatoie correlate ai marker.

Le seguenti opzioni del menu **Funzioni** sono disponibili soltanto nell'area di lavoro Montaggio Audio:

Importa i marker dal file audio della clip focalizzata al montaggio audio

Aggiunge automaticamente tutti i marker del file audio sorgente della clip al montaggio audio. Per visualizzare questi marker prima di importarli, si consiglia di attivare l'opzione **Righello e marker della sorgente** in uno delle seguenti modi:

- Nella finestra Clip focalizzata, selezionare **Opzioni** e attivare **Righello e marker della sorgente**.
- Nella finestra Clip, selezionare **Funzioni** e attivare **Visualizza/nascondi righello e marker del file sorgente**. È inoltre possibile fare clic-destro sulla parte superiore di una clip e attivare questa opzione dal menu a tendina.

Lega il marker selezionato con l'inizio della clip focalizzata

Consente di collegare la posizione del marker all'inizio della clip focalizzata. Quando l'inizio della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Lega il marker selezionato con la fine della clip focalizzata

Consente di collegare la posizione del marker alla fine della clip focalizzata. Quando la fine della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Unisci il marker selezionato ai campioni audio della clip focalizzata

Consente di bloccare il marker selezionato in relazione ai campioni audio referenziati dalla clip focalizzata. Il marker si sposta quando i campioni audio si spostano in relazione all'inizio del montaggio.

Scollega il marker selezionato dalla relativa clip associata

Consente di collegare la posizione del marker all'inizio del montaggio audio.

Collega automaticamente il nuovo marker alla clip più idonea

Consente di collegare tutti i nuovi marker creati a una clip quando viene rilevato un pattern idoneo. Ad esempio, collega un marker di fine alla fine di una clip o leggermente oltre o qualsiasi altro marker all'interno di una clip. Il tipo di collegamento viene determinato in base al tipo di marker e alla sua posizione rispetto alla clip più vicina.

Legame completo alla clip

Collega dei marker a una clip in modo che vengano copiati o eliminati quando la clip stessa viene copiata o eliminata.

Menu Filtro

Con il menu **Filtro** è possibile selezionare i tipi di marker visualizzati nell'elenco dei marker e sulla linea temporale.

Filtraggio dei marker

Il campo di ricerca consente di filtrare l'elenco dei marker per nome.

È possibile cercare il testo nelle colonne **Nome** e **Commento**. La ricerca verrà effettuata nelle colonne ordinate. La funzione **Seleziona tutto** consente di selezionare solo gli elementi filtrati.

- Nella toolbar della finestra Marker fare clic sul campo di ricerca e inserire il testo che si desidera cercare. È possibile utilizzare metacaratteri. «*» sostituisce zero o più caratteri, mentre «?» sostituisce un carattere qualsiasi.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei marker, premere il tasto freccia giù.
- Per portare il focus dall'elenco dei marker al campo di ricerca, premere [Ctrl]/[Comando]-[F].
- Per visualizzare di nuovo tutti i marker, cancellare la ricerca.

Informazioni sulla creazione dei marker

I marker possono essere creati durante la riproduzione o in modalità di arresto. Ad esempio, è possibile generare una sequenza di marker o contrassegnare un intervallo di selezione.

È possibile creare marker specifici se si sa già cosa si desidera contrassegnare oppure creare marker generici. Nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio la creazione di marker può essere eseguita nello stesso modo.

Creazione dei marker

È possibile creare dei marker nella finestra wave e nella finestra di montaggio in modalità di arresto o durante la riproduzione.

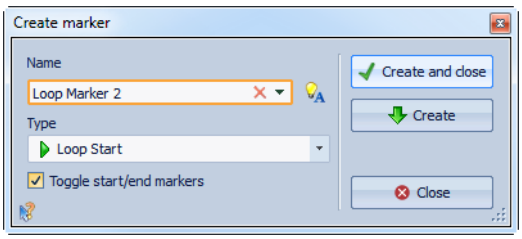
PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Avviare la riproduzione.
   - Nella finestra wave/di montaggio, spostare il cursore nella posizione in cui si desidera inserire il marker.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra Marker, fare clic sul pulsante di un marker o selezionare un marker dal menu **Inserisci**.
   - Nella finestra Marker, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a un marker**, inserire un nome e selezionare un tipo di marker, quindi fare clic su **Crea** o **Crea e chiudi**.
   - Fare clic-destro nella parte superiore del righello dei tempi e selezionare un marker dal menu contestuale.
   - Premere [Ins]/[M]. In questo modo viene creato un marker generico.
   - Per creare dei marker di inizio/fine CD nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra CD e utilizzare **CD Wizard**. Questa opzione funziona solo in modalità di arresto.

Finestra di dialogo Crea marker

Questa finestra di dialogo consente di creare e assegnare un nome a un marker in modalità di arresto e durante la riproduzione.

Nella finestra Marker, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a marker**.



Nome

Consente di inserire il nome del marker.

Quando si fa clic sull'icona a destra del campo relativo al nome, viene generato un nome di default. Per modificare i nomi di default, nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.

Tipo

Consente di selezionare il tipo di marker.

Alterna i marker di inizio/fine

Se questa opzione è attivata e si crea un marker di inizio o fine della regione, il marker di inizio o fine correlato viene creato quando si fa clic di nuovo clic sul pulsante **Crea** o **Crea e chiudi**.

Crea e chiudi

Consente di creare i marker definiti e di chiudere la finestra di dialogo.

Crea

Consente di creare i marker definiti, lasciando la finestra sempre visualizzata per la creazione di ulteriori marker.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Nomi dei marker di default a pag. 447

Creazione di marker all'inizio e alla fine della selezione

È possibile contrassegnare una selezione per la riproduzione in loop o la revisione, ad esempio.

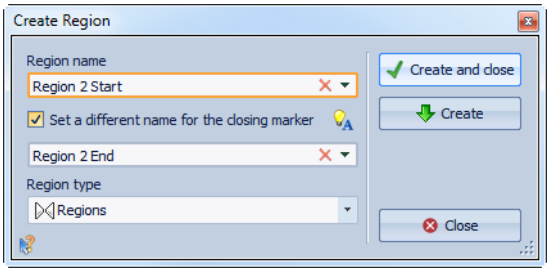
PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave o nella finestra di montaggio, creare un intervallo di selezione.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra Marker, fare clic sul pulsante di una coppia di marker o aprire il menu **Inserisci** e selezionare una delle coppie di marker.
   - Nella finestra Marker, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a una regione dalla selezione**, inserire un nome per i marker di inizio e di fine, selezionare un tipo di regione e fare clic su **Crea** o **Crea e chiudi**.
   - Nella finestra wave, creare un intervallo di selezione, fare clic-destro su di esso e selezionare una delle coppie di marker.
   - Nella finestra wave o nella finestra di montaggio, creare un intervallo di selezione, fare clic-destro sul righello dei tempi e selezionare una delle coppie di marker.

Finestra di dialogo Crea una Regione

Questa finestra di dialogo consente di creare e assegnare un nome a un marker di inizio e fine da una selezione in modalità di arresto e durante la riproduzione.

Nella finestra Marker, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a una regione dalla selezione**.



Nome regione

Consente di inserire il nome del marker di inizio e fine. Se non viene inserito alcun nome, viene creato un nome generico.

Quando si fa clic sull'icona a destra del campo relativo al nome, viene generato un nome di default. Per modificare i nomi di default, nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.

Impostare un nome differente per il marker di chiusura

Se questa opzione è attiva, è possibile inserire un nome diverso per il marker di chiusura. In caso contrario, il suo nome sarà identico a quello del marker di inizio.

Tipo di Regione

Consente di selezionare il marker del tipo di regione.

Crea e chiudi

Consente di creare i marker definiti e di chiudere la finestra di dialogo.

Crea

Consente di creare i marker definiti, lasciando la finestra sempre visualizzata per la creazione di ulteriori marker.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Nomi dei marker di default a pag. 447

Duplicazione dei marker

Questo è un sistema rapido per creare un marker da un marker preesistente.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra wave o in quella di montaggio, tenere premuto [Shift], fare clic su un marker e trascinare.

Generare una sequenza di marker

È possibile generare più marker contemporaneamente in un intervallo di tempo specificato. Questo consente, ad esempio, di creare un marker ad ogni battito o di creare marker come linee guida per l'inserimento del silenzio quando si distribuiscono suoni demo.

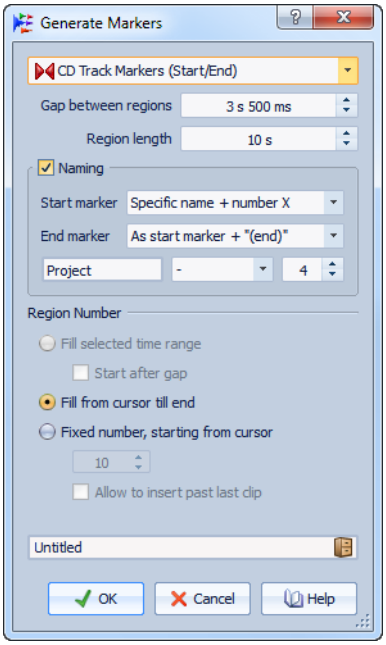
PROCEDIMENTO

1. Decidere dove si desidera inserire i marker generati. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per generare dei marker in un determinato intervallo di tempo, creare un intervallo di selezione nella finestra wave o in quella di montaggio.
   - Per generare dei marker dalla posizione del cursore alla fine dell'audio o per generare un numero fisso di marker dalla posizione del cursore, impostare la posizione del cursore nel punto in cui si desidera che venga creato il primo marker.
2. Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Genera i marker**.
3. Selezionare il tipo di marker e specificare lo spazio vuoto tra i marker e, se è stata selezionata una coppia di marker, la lunghezza della regione.
4. Opzionale: attivare **Assegnazione nomi** e selezionare uno schema di assegnazione dei nomi.
5. Selezionare uno schema di numerazione.
6. Fare clic su **OK** per generare i marker.

Finestra di dialogo Genera i marker

Questa finestra di dialogo consente di generare marker a cadenza regolare in un intervallo di tempo specificato. È possibile riempire un intervallo di tempo selezionato o la regione tra la posizione del cursore e la fine dell'audio oppure specificare un numero fisso di marker da generare.

Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Genera i marker**.



Tipo di marker

Consente di specificare il tipo di marker da generare.

Spazio vuoto tra i marker

Consente di impostare il tempo tra due marker o due regioni.

Lunghezza della regione

Consente di impostare la lunghezza per la regione da generare.

Assegnazione nomi

Consente di impostare uno schema di assegnazione dei nomi.

A seconda del fatto che si sia selezionato un marker singolo o un marker di inizio/fine, è possibile specificare uno schema di assegnazione dei nomi per un marker singolo oppure uno per il marker di inizio e uno per il marker di fine.

Se si seleziona **Personalizzato**, viene visualizzata la finestra di dialogo Nome del marker, dove è possibile specificare uno schema di assegnazione dei nomi personalizzato.

Campi Assegnazione nomi

Consente di specificare un nome di base per i marker, un separatore opzionale tra nome e numero di marker e il valore di partenza dell'indice del marker.

Il nome di base è utilizzato anche come base per lo schema di assegnazione nomi **Personalizzato**.

Riempi l'intervallo audio selezionato

Consente di generare dei marker nell'intervallo di tempo selezionato.

Inizia dopo lo spazio vuoto

Se questa opzione è attiva, il primo marker generato è inserito dopo lo spazio temporale vuoto specificato nella parte superiore della finestra di dialogo.

Riempi dal cursore alla fine

Consente di generare dei marker tra la posizione del cursore di modifica e la fine dell'audio.

Numero fisso, a partire dal cursore

Consente di generare un numero specifico di marker o regioni, a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Allow to insert past last clip

Determina se i marker possono essere generati oltre il termine dell'ultima clip quando l'opzione **Numero fisso, a partire dal cursore** è attiva.

Eliminazione dei marker

I marker possono essere eliminati nella finestra wave o nella finestra di montaggio, nella finestra Marker e nella finestra di dialogo Elimina Marker.

Eliminazione dei marker nella finestra wave/di montaggio

I singoli marker possono essere eliminati nella finestra wave.

- Nella finestra wave/di montaggio, fare clic-destro su un marker e selezionare **Elimina**.
- Trascinare e rilasciare l'icona di un marker sopra il righello dei tempi.

Eliminazione dei marker nella finestra dei marker

Questa opzione è utile se il progetto dispone di molti marker o se il marker che si desidera eliminare non è visibile nella finestra wave/di montaggio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Marker, selezionare uno o più marker.
   È possibile selezionare anche **Funzioni > Seleziona tutto**.
2. Fare clic sul pulsante **Elimina marker selezionati** o selezionare **Funzioni > Elimina marker selezionati**.

Eliminazione dei marker per tipo

Questa opzione è utile per eliminare marker di un determinato tipo nell'intera finestra wave/di montaggio o in un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

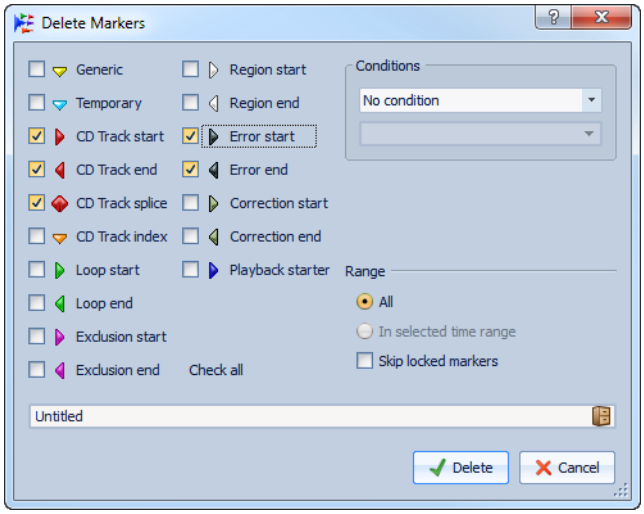
1. Opzionale: se si desidera eliminare dei marker all'interno di un determinato intervallo di tempo, creare un intervallo di selezione nella finestra wave/di montaggio.
2. Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Elimina i marker**.
3. Selezionare i tipi di marker che si desidera eliminare.
4. Opzionale: specificare le condizioni che i marker devono soddisfare per essere eliminati.
5. Impostare l'**Intervallo**.

   Se è stato selezionato un intervallo audio e si desidera utilizzarlo, attivare **Nell'intervallo audio selezionato**.
6. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Elimina i marker

In questa finestra di dialogo, è possibile definire quali marker eliminare selezionando i tipi di marker e le condizioni.

Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Elimina i marker**.



Tipi di marker

Consente di selezionare i tipi di marker da eliminare.

Condizioni

Consente di specificare una condizione che i marker devono soddisfare per essere eliminati. Ad esempio, **Il nome del marker deve contenere questo testo**.

Seleziona tutto

Consente di selezionare/deselezionare tutti i marker.

Intervallo – Tutti

Consente di eliminare tutti i marker.

Intervallo – Nell'intervallo di tempo selezionato

Consente di eliminare tutti i marker nell'intervallo di tempo selezionato.

Intervallo – Ignora i marker bloccati

Consente di ignorare i marker bloccati.

Spostamento dei marker

È possibile regolare le posizioni dei marker nella finestra wave e nella finestra di montaggio.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra wave/di montaggio, trascinare un marker su una nuova posizione del righello dei tempi.

  Se l'opzione **Agganci magnetici** è attiva, il marker scatta nella posizione del cursore o all'inizio/fine di una selezione o forma d'onda.

Spostamento di più marker

È possibile spostare più marker contemporaneamente mantenendo costanti le relative distanze tra i marker.

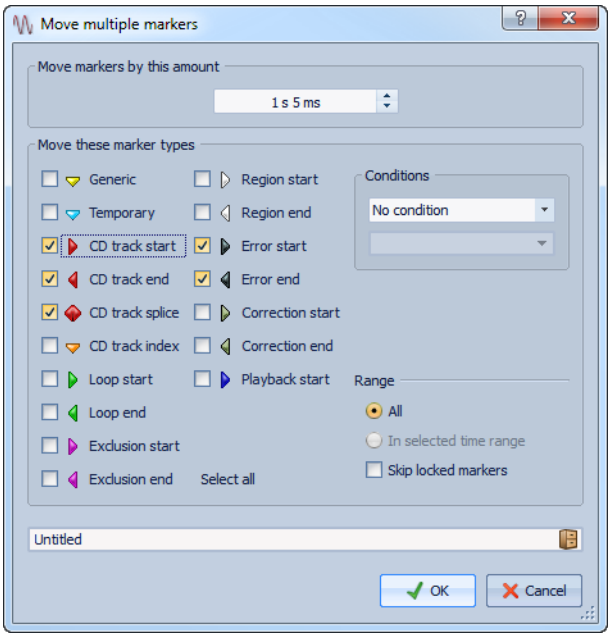
PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera spostare dei marker all'interno di un determinato intervallo di tempo, creare un intervallo di selezione nella finestra wave o di montaggio.
2. Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Sposta i marker**.
3. Specificare l'intervallo di tempo all'interno del quale si desidera spostare i marker.
4. Selezionare i tipi di marker che si desidera spostare.
5. Opzionale: definire le condizioni con o senza espressioni regolari.
6. Opzionale: se è stato selezionato un intervallo audio e si desidera utilizzarlo, attivare **Nell'intervallo audio selezionato**.
7. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Sposta più marker

In questa finestra di dialogo, è possibile selezionare i marker che si desidera spostare di un determinato valore temporale.

Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Sposta i marker**.



Sposta i marker di questa specifica quantità

Consente di definire la distanza a cui i marker vengono spostati.

Sposta i seguenti tipi di marker

Consente di selezionare i tipi di marker da spostare.

Condizioni

Consente di specificare una condizione che i marker devono soddisfare per essere spostati. Ad esempio, **Il nome del marker deve contenere questo testo**.

Intervallo - Tutti

Consente di spostare tutti i marker.

Intervallo - Nell'intervallo di tempo selezionato

Consente di spostare tutti i marker nell'intervallo di tempo selezionato.

Intervallo - Ignora i marker bloccati

Consente di ignorare i marker bloccati.

Navigazione tra i marker

È possibile passare al marker precedente o a quello successivo tramite i relativi pulsanti del marker.

- Per passare al marker precedente/successivo, nella barra dei comandi **Visualizza**, fare clic sul pulsante **Marker precedente**/**Marker successivo**.
- Per impostare un cursore wave nella posizione di un marker, nella finestra wave o in quella di montaggio, fare doppio-clic sul triangolo di un marker.

Nascondere marker di un determinato tipo

Per una panoramica migliore, è possibile nascondere determinati tipi di marker.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Marker, selezionare **Filtro**.
2. Disattivare il tipo di marker che si desidera nascondere.
   È possibile rendere nuovamente visibili i marker attivando il tipo di marker corrispondente.

Conversione dei tipi di marker

È possibile convertire marker di un tipo in marker di un altro tipo.

Conversione del tipo di un singolo marker

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Marker, fare clic sull'icona del marker che si desidera convertire.
2. Seleziona un nuovo tipo di marker dall'elenco.

Conversione di tutti i marker di un tipo specifico

Ad esempio, è possibile convertire marker di loop in marker della traccia CD.

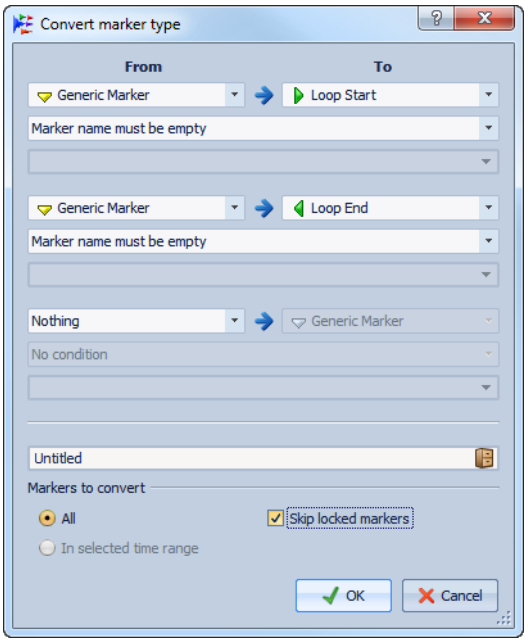
PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera convertire dei marker all'interno di un determinato intervallo di tempo, creare un intervallo di selezione nella finestra wave o di montaggio.
2. Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Converti i tipi di marker**.
3. Utilizzare i menu a tendina **Da** e **A** per specificare i tipi di marker sorgente e destinazione.
4. Opzionale: specificare una condizione.
5. Selezionare se si desidera convertire tutti i marker o solo i marker nell'intervallo selezionato.
6. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Converti i tipi di marker

In questa finestra di dialogo, è possibile convertire i tipi di marker.

Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Converti i tipi di marker**.



Da

Consente di specificare il tipo di marker sorgente.

A

Consente di specificare il tipo di marker di destinazione.

Menu a tendina Condizioni

Consente di specificare delle condizioni per la conversione. Selezionare un'opzione e inserire un testo nel campo seguente.

Sono disponibili le seguenti condizioni:

- Il nome del marker deve essere vuoto
- Il nome deve contenere questo testo
- Il nome NON deve contenere questo testo
- Il nome del marker deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome del marker NON deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome deve contenere la seguente espressione regolare
- Il nome NON deve contenere la seguente espressione regolare

Marker da convertire - Tutti

Consente di convertire tutti i marker.

Marker da convertire - Nell'intervallo di tempo selezionato

Consente di convertire solo i marker dell'intervallo di tempo selezionato.

Marker da convertire - Ignora i marker bloccati

Consente di escludere dalla conversione i marker bloccati.

Come rinominare i marker

È possibile modificare i nomi dei marker generati automaticamente.

- Per rinominare un marker nella finestra wave o in quella di montaggio, fare clic-destro su un marker, selezionare **Rinomina** e inserire un nuovo nome.
- Per rinominare i marker nella finestra Marker, fare doppio-clic sul nome di un marker nella colonna **Nome** e inserire un nuovo nome.
- Per rinominare più marker in modalità batch sulla base delle impostazioni specificate, nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Rinomina in modalità batch**.
- Per modificare i nomi di default, nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.

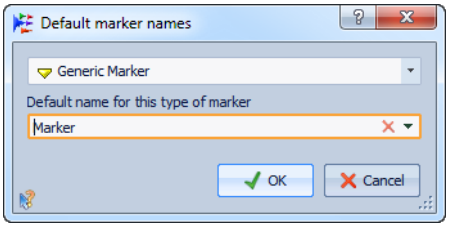
LINK CORRELATI

Rinomina in modalità batch a pag. 627

Finestra di dialogo Nomi dei marker di default

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i nomi dei marker di default.

Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.



Tipo di marker

Consente di selezionare il tipo di marker al quale assegnare un nome di default.

Nome di default per questo tipo di marker

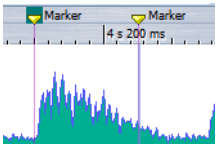
Consente di specificare il nome di default per il tipo di marker selezionato.

Informazioni sulla selezione dei marker

Sono disponibili diversi modi per selezionare dei marker.

- Nella finestra wave o in quella di montaggio, fare clic su un marker.
- Nella finestra Marker, fare clic su una cella. Viene selezionato il marker corrispondente.
- Utilizzare [Ctrl]/[Comando] e [Shift] per selezionare più marker.

Lo sfondo dell'icona del marker cambia per indicare che il marker è selezionato.



Selezione dell'audio tra marker

È possibile selezionare l'audio tra due marker adiacenti o tra due marker qualsiasi. Questo consente di selezionare una sezione che è stata contrassegnata.

- Per selezionare l'audio tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due.
- Per selezionare più regioni tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due e dopo il secondo clic trascinare per selezionare le regioni adiacenti.

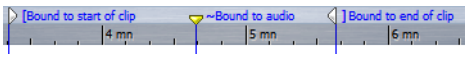
- Per selezionare l'audio compreso tra una coppia di marker di regione, tenere premuto [Shift] e fare doppio-clic sul marker di una regione.
- Per estendere la selezione fino alla fine di una regione di un marker, nella finestra wave/di montaggio tenere premuto [Shift] e fare doppio-clic sulla regione del marker che si desidera selezionare.
- Per attivare la finestra Marker e visualizzare ulteriori informazioni su un determinato marker, tenere premuto [Alt]/[Opzione] e fare doppio-clic su un marker.

Associazione di marker a clip nel montaggio audio

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, è possibile associare i marker alle clip. Eseguendo questa operazione, il marker rimane nella stessa posizione in relazione all'inizio/fine della clip, anche se quest'ultima viene spostata nel montaggio audio o viene ridimensionata.

Le opzioni relative alle clip e ai marker sono disponibili mediante il menu **Funzioni** della finestra Marker o facendo clic-destro su un marker.

Quando un marker è associato a un elemento della clip, il nome è preceduto da un carattere blu.



LINK CORRELATI

Finestra Marker a pag. 431

Esportazione dell'elenco dei marker in formato testo

È possibile esportare l'elenco dei marker in formato testo. L'elenco dei marker contiene i nomi, le posizioni, le lunghezze delle regioni, i tipi e i commenti relativi ai marker.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, aprire la finestra Marker.
2. Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Esporta l'elenco dei marker in formato testo**.

3. Scegliere le informazioni che si desidera esportare e il formato di uscita.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'elenco dei marker viene visualizzato nel formato di uscita selezionato. Quando si seleziona **Stampa**, viene visualizzata la finestra Anteprima di stampa. Il file di testo viene salvato nella cartella per i file temporanei specificata.

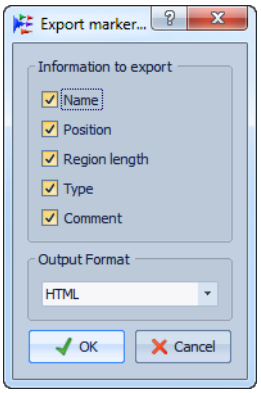
LINK CORRELATI

Specifica delle cartelle a pag. 88

Finestra di dialogo Esporta l'elenco dei marker in formato testo

Questa finestra di dialogo consente di esportare l'elenco dei marker in diversi formati di file o come stampa. È possibile decidere quali informazioni sui marker includere nel file esportato.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, nella finestra Marker selezionare **Funzioni > Esporta l'elenco dei marker in formato testo**.



Come vengono salvate le informazioni relative ai marker

WaveLab utilizza i file MRK per fare in modo che la modalità di salvataggio delle informazioni sia indipendente dal formato del file. Tuttavia, per garantire un parziale scambio delle informazioni relative ai marker tra applicazioni, con WaveLab è anche possibile salvare alcune informazioni nelle intestazioni dei file Wave.

Questo rende più veloce il salvataggio dei file nel caso in cui siano state modificate solo le impostazioni di un marker. Tuttavia, ciò è possibile solo quando l'opzione **Scrivi marker in intestazione file WAV** è disattivata in Preferenze di modifica dei file audio nella linguetta **File**. Di default, nelle intestazioni dei file Wave vengono creati i file MRK e archiviate le informazioni.

- Quando si importa un file per la prima volta, tutti i punti dei loop vengono importati e visualizzati come marker di loop.

- Quando si salva il file nel formato Wave, i punti dei loop vengono salvati sia come parte del file effettivo sia nel file MRK.
- Quando si apre un file che include marker che sono stati aggiunti a WaveLab e marker che sono stati aggiunti in un'altra applicazione, alla riapertura del file in WaveLab vengono visualizzati tutti i marker.

Indicatori

WaveLab contiene numerosi indicatori audio che è possibile utilizzare durante il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

Finestra degli indicatori

Gli indicatori audio possono essere utilizzati nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio e nella Finestra di Controllo.

È possibile utilizzare gli indicatori come:

- Una finestra ancorata in un'area di lavoro
- Una finestra con linguette nella Finestra di Controllo
- Una finestra fluttuante indipendente. In questa modalità, può essere utile selezionare **Finestra > Nascondi frame**, per risparmiare spazio sullo schermo. In questo caso, l'intero menu è accessibile facendo clic-destro.

È disponibile solo un'istanza di ciascun audio metro.

L'asse della maggior parte degli indicatori audio può essere ruotato per visualizzare la grafica in senso orizzontale o verticale. Per alcuni indicatori è inoltre possibile modificare e personalizzare i parametri tramite una finestra di dialogo delle impostazioni.

Confronto tra indicatori in tempo reale e non in tempo reale

Gli indicatori possono essere utilizzati per misurare l'audio in tempo reale (riproduzione, registrazione) o l'audio offline non in tempo reale (statistiche intervallo audio o "intorno al cursore").

Tempo reale nell'ambito della misurazione significa che l'audio è in esecuzione. Non in tempo reale significa che l'audio è in modalità di arresto.

Modalità di monitoraggio degli indicatori

È possibile scegliere quale sorgente audio monitorare e selezionare una modalità per la visualizzazione delle informazioni negli indicatori.

È possibile accedere alle seguenti funzioni di monitoraggio dal menu **Indicatori** o tramite la barra dei comandi degli **indicatori**.

Monitoraggio della riproduzione

Questa è la modalità di misurazione standard, nella quale gli indicatori riflettono l'audio riprodotto. La misurazione avviene dopo il passaggio dell'audio nella Sezione Master. Ciò significa che gli effetti, il dithering e i fader Master vengono tenuti in considerazione. È possibile monitorare la riproduzione nei file audio, nei montaggi audio, negli elenchi delle tracce dei CD audio, ecc.

Monitora l'ingresso audio

In questa modalità, gli indicatori riflettono l'ingresso audio. Solitamente questa è la modalità da utilizzare durante la registrazione. Le impostazioni della Sezione Master non sono tenute in considerazione.

Congela gli indicatori

Questa modalità congela i valori per tutti gli indicatori aperti. Gli indicatori rimangono congelati finché non si seleziona un'altra modalità di monitoraggio.

Monitora la renderizzazione dei file

In questa modalità è possibile monitorare ciò che viene scritto su disco durante la renderizzazione del file o la registrazione. Come per **Analizza la selezione audio**, vengono calcolati i valori di picco min/max e medi. Dopo la renderizzazione, gli indicatori vengono congelati finché non si esegue l'aggiornamento o si modifica la modalità di monitoraggio.

Monitora la posizione del cursore di modifica (solo area di lavoro File Audio)

In questa modalità gli indicatori sono statici e consentono di visualizzare i livelli e gli altri valori relativi all'audio nella posizione del cursore di modifica, in modalità di arresto. Questo consente di analizzare una determinata posizione in un file audio in tempo reale. Le impostazioni della Sezione Master non sono tenute in considerazione.

Analizza la selezione audio (solo area di lavoro File Audio)

In questa modalità gli indicatori consentono di visualizzare i valori medi calcolati per un determinato intervallo. Le impostazioni della Sezione Master non sono tenute in considerazione.

Quando si modifica la selezione, è necessario aggiornare le visualizzazioni degli indicatori selezionando **Indicatori > Aggiorna l'analisi della selezione** o facendo clic sul pulsante **Aggiorna l'analisi della selezione** sulla barra dei comandi Indicatori.

Aggiorna l'analisi della selezione (solo area di lavoro File Audio)

Consente di analizzare di nuovo la selezione audio e di aggiornare gli indicatori.

Informazioni sulle impostazioni degli indicatori

È possibile configurare la maggior parte degli indicatori in base alle proprie esigenze nelle finestre di dialogo corrispondenti. Ad esempio, è possibile impostare il comportamento, la scala e il colore degli indicatori.

- Per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni per un indicatore, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.
- Per verificare i risultati dopo aver modificato le impostazioni senza chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni, fare clic su **Applica**.
- Per chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni e annullare tutte le modifiche applicate, anche se in precedenza si è fatto clic sul pulsante **Applica**, fare clic su **Annulla**.

Indicatori multicanale

WaveLab è dotato di 8 canali audio che possono essere inviati a ingressi e uscite su una scheda audio multipla i/o. Il montaggio audio supporta diverse configurazioni del canale surround utilizzando fino a 8 canali.

WaveLab può visualizzare più indicatori. Quando si lavora con canali multipli in un montaggio audio, ciascun canale è associato a un proprio indicatore. Questo è valido per tutti gli indicatori (fino a 8 FFT in tempo reale, 8 indicatori di livello, 4 indicatori panorama, 4 aree di fase, ecc.). Se è selezionata una configurazione surround, ciascun indicatore indica il canale surround corrispondente (Lf, Rf, LFE, ecc.).

Quando si lavora con più di due canali, si consiglia di utilizzare finestre degli indicatori fluttuanti, perché sono più facili da ridimensionare.

Reimpostazione degli indicatori

È possibile reimpostare la visualizzazione di alcuni indicatori, ad esempio quella dell'Indicatore di livello.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra dell'indicatore, fare clic sull'icona Reinizializza o selezionare **Funzioni > Reinizializza**.

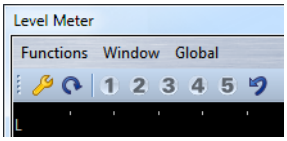
RISULTATO

Tutti gli indicatori e gli indicatori numerici vengono reimpostati.

Utilizzo dei preset nelle finestre degli indicatori

È possibile salvare come preset le impostazioni configurate per la finestra di un indicatore. Assegnando i preset ai relativi pulsanti, è possibile, ad esempio, passare velocemente da una scala di livello all'altra e da una modalità di visualizzazione all'altra.

- Per salvare le proprie impostazioni come preset, selezionare **Funzioni > Impostazioni**, fare clic sul pulsante **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
- Per assegnare un preset a uno dei relativi pulsanti, selezionare **Funzioni > Impostazioni**, fare clic sul pulsante **Preset** e dal sottomenu **Assegna a pulsante di preset** selezionare un pulsante di preset.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu **Funzioni** o fare clic sul pulsante di preset corrispondente.



Pulsanti di preset 1-5

Indicatore di livello

L'Indicatore di livello indica picco e livello medio di intensità acustica/decibel del file audio, nonché l'equilibrio tra i canali destro e sinistro in un file stereo.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Indicatori > Indicatore di livello**.

Indicatori di livello

La parte superiore della finestra riporta il livello di picco e il valore di intensità acustica medio nella seguente modalità:

- Gli indicatori di livello di picco riportano i livelli di picco di ciascun canale tramite grafici e valori numerici.

- I VU-meter misurano il valore di intensità acustica medio (RMS) di ciascun canale. Questi indicatori sono dotati di funzionalità integrate quali inerzia e variazioni del volume medio in un arco di tempo definito dall'utente. Se si sta monitorando la riproduzione o l'ingresso audio, è possibile visualizzare due linee verticali che seguono ciascuna barra del VU-meter. Queste linee indicano la media dei valori RMS minimi più recenti (linea sinistra) e la media dei valori RMS massimi più recenti (linea destra). Sulla sinistra, viene visualizzata la differenza tra i valori medi minimi e massini. In questo modo si ottiene una panoramica dell'intervallo dinamico del materiale audio.
- Se si sta monitorando l'audio in tempo reale (riproduzione o segnale in ingresso), i valori di volume e picco massimo vengono visualizzati a destra delle barre degli indicatori. I numeri tra parentesi a destra dei valori di picco massimo indicano quante volte si verifica il clipping (picchi del segnale a 0 dB). I valori compresi tra 1 e 2 clipping sono accettabili, ma se si ottiene un numero superiore, è necessario abbassare il livello master per evitare la distorsione digitale.
- I livelli di registrazione devono essere configurati in modo che il clipping si verifichi di rado. Se il livello master è troppo elevato la qualità del suono e la risposta di frequenza vengono compromessi a livelli di registrazione alti, con effetti di clipping indesiderati. Se il livello impostato è troppo basso, i livelli di rumore possono essere elevati in relazione al principale suono registrato.

Indicatori Pan

La parte inferiore della finestra mostra la differenza di livello tra il canale sinistro e destro di un file audio stereo.

- Gli indicatori Pan superiori indicano la differenza del livello di picco tra i canali. Le barre dei livelli possono spostarsi a sinistra o destra, indicando quale canale è a volume più forte.
- Gli indicatori Pan inferiori indicano la differenza media del volume tra i canali. In tal modo viene indicato visivamente se, ad esempio, una registrazione stereo è centrata in modo corretto.
- Se si sta monitorando l'audio in tempo reale (riproduzione o segnale in ingresso), i valori massimi di differenza di bilanciamento (picco e volume) per ciascun canale vengono visualizzati numericamente a sinistra e a destra delle barre degli indicatori.

Finestra di dialogo Impostazioni indicatore di Livello/Panorama

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare il comportamento, la scala e il colore degli indicatori.

Nella finestra Indicatore del volume, selezionare **Funzioni > Impostazioni** o fare clic sull'icona degli strumenti.

Sezione Indicatore di picco

Menu a tendina Picchi

In questo menu a tendina, scegliere se WaveLab deve utilizzare valori campione (picchi digitali) o valori analogici ricostruiti (picchi reali).

Balistica - Velocità di Rilascio

Determina la velocità con cui l'indicatore del livello di picco decade dopo un picco.

Balistica - Tempo di mantenimento dei picchi

Determina quanto a lungo il valore di picco rimane visualizzato. Il picco può essere visualizzato come linea o come numero. Se l'altezza dell'indicatore è troppo ridotta, viene visualizzata solo la linea.

Zona superiore/mediana/inferiore

I pulsanti colorati consentono di selezionare i colori per le zone inferiore, mediana e superiore dell'indicatore di livello. È possibile definire l'intervallo per le zone superiore e mediana modificando i valori corrispondenti.

Modalità cursore - Unità

Se questa opzione è attiva, è possibile specificare quale unità viene utilizzata per visualizzare il valore di picco.

Mostra il valore di un singolo campione

Se questa opzione è attiva, il valore del singolo campione viene visualizzato nella posizione del cursore. Se questa opzione è disattivata, vengono scansionati numerosi campioni attorno al cursore per determinare il valore di picco. Solitamente è meglio attivarla dopo aver ingrandito la forma d'onda per visualizzarne i dettagli.

Sezione VU-Meter (Intensità acustica)

VU-Meter (Intensità acustica)

Consente di attivare/disattivare il VU-meter.

Menu a tendina Modalità

In questo menu a tendina è possibile scegliere tra la modalità standard e tre modalità K-System. Le impostazioni per le modalità K-System vengono visualizzate nella sezione **Zone**.

Balistica - Risoluzione

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare l'intensità acustica. Più piccolo è il valore, più il VU-Meter si comporta come l'indicatore di picco.

Balistica - Inerzia dell'intervallo

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare le linee dei valori minimo e massimo recenti, determinando quindi la rapidità di risposta alle variazioni di intensità acustica.

Zona superiore/mediana/inferiore

I pulsanti colorati consentono di selezionare i colori per le zone inferiore, mediana e superiore del VU-Meter. È possibile definire l'intervallo per le zone superiore e mediana modificando i valori corrispondenti.

Modalità del cursore - Campioni da scansionare

Consente di determinare il numero di campioni da scansionare quando viene eseguito il calcolo del valore VU-Meter in modalità **Monitora la posizione del cursore di modifica**.

Sezione Indicatore del panorama

Indicatore del panorama

Consente di visualizzare/nascondere l'indicatore del panorama nella finestra Indicatore di livello.

Intervallo

Consente di determinare l'intervallo in dB dell'indicatore del panorama.

Picco e Intensità acustica Sinistra/Destra, Colori globali

Consente di specificare i colori per i diversi elementi.

Sezione Colori globali

In questa sezione è possibile selezionare i colori per lo sfondo dell'indicatore, i contrassegni (unità di scala) e le linee della griglia.

Sezione Intervallo globale (Picco e VU-Meter)

In questa sezione, è possibile specificare il valore minimo e massimo dell'intervallo del livello visualizzato. Solitamente è possibile creare un preset che mostra l'intero intervallo di livello e altri preset per viste dettagliate di un intervallo più ridotto.

Modalità VU-Meter K-System

K-System integra la misurazione standardizzata, la calibrazione del monitoraggio e le prove dei livelli.

In WaveLab è possibile scegliere tra tre modalità di misurazione che impostano tutte il punto 0 dB VU al di sotto dell'indicatore di livello standard. Per un utilizzo completo del K-System, è necessario calibrare il livello dell'indicatore in modo che 0 VU equivalga a 83 dB.

È necessario utilizzare un segnale di riferimento del rumore rosa e un indicatore del livello SPL. Utilizzare la ponderazione C (risposta lenta) e regolare il proprio livello di riproduzione in modo che l'indicatore di livello indichi 83 dB SPL per canale o 86 dB SPL durante la riproduzione contemporanea di due canali.

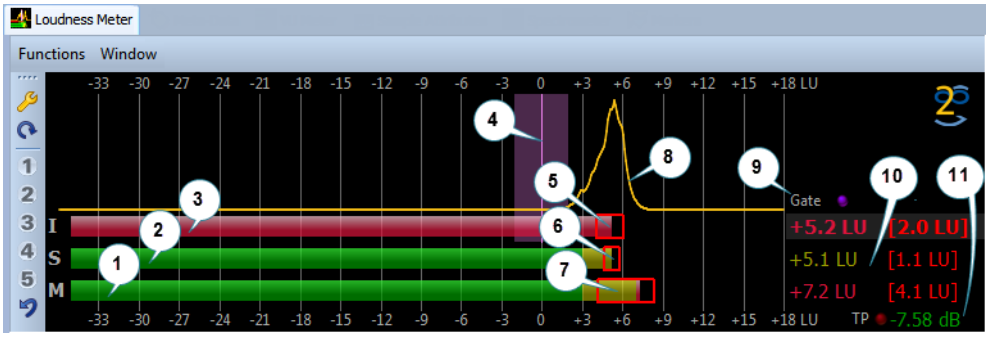
Il K-System dispone di tre modalità operative dell'indicatore (selezionabili nel menu a tendina del VU-Meter nella finestra di dialogo Impostazioni indicatore di Livello/Panorama). Queste sono studiate per utilizzi diversi:

- K-System 20: in questa modalità 0 VU viene collocato 20 dB al di sotto della modalità VU standard; è progettata per musica con un intervallo dinamico molto ampio, ad esempio la musica classica.
- K-System 14: in questa modalità 0 VU viene collocato 14 dB al di sotto della modalità VU standard; è progettata per musica con un intervallo dinamico leggermente più ridotto. Utilizzare questa modalità per la musica pop, R&B e rock.
- K-System 12: in questa modalità 0 VU viene collocato 12 dB al di sotto della modalità VU standard; è progettata principalmente per le applicazioni di trasmissione.

Indicatore del volume

L'Indicatore del volume è un indicatore audio per il monitoraggio del volume, conforme allo standard EBU R-128.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Indicatori > Indicatore dell'intensità acustica**.



1) Barra Volume momentaneo

Visualizza il volume di una sezione di 400 millisecondi che viene valutata ogni 100 millisecondi.

2) Barra Volume a breve termine

Visualizza il volume di una sezione di 3 secondi che viene valutata ogni secondo.

3) Barra Volume integrato

Visualizza il volume medio. La barra si evolve nel corso del tempo perché calcola una media del volume misurando delle sezioni di 400 millisecondi ogni 100 millisecondi.

4) Volume di destinazione

La linea verticale viola corrisponde al volume di destinazione definito nella finestra di dialogo Impostazioni dell'indicatore del volume. L'ombra viola che la circonda corrisponde alla deviazione accettabile.

5) Intervallo del volume EBU R-128 (LRA)

Questo intervallo di volume visualizza la differenza tra le stime del 10° e del 95° percentile per la distribuzione del volume. Il percentile inferiore (del 10%) può, ad esempio, fare in modo che il fade-out di una traccia musicale non prevalga sull'intervallo del volume. Il percentile superiore (del 95%) garantisce che un suono insolitamente forte, come uno sparo in un film, non produca un intervallo di volume largo.

Gli intervalli di volume (numeri 5, 6 e 7) aiutano a decidere se è necessaria la compressione dinamica offrendo un feedback immediato sulla dinamica (insufficiente, buona, eccessiva).

6) Intervallo della dinamica del volume a breve termine

Questo intervallo del volume monitora le misurazioni recenti di volume minimo/massimo per fornire un'indicazione sulla dinamica a breve termine.

7) Intervallo della dinamica del volume momentaneo

Questo intervallo del volume monitora le misurazioni recenti di volume minimo/massimo per fornire un'indicazione sulla dinamica momentanea.

8) Curva del volume

Questa curva visualizza dov'è distribuito il volume in una canzone. Il segnale audio è diviso in piccoli blocchi e viene calcolato il volume di ciascun blocco. La curva segnala con che frequenza degli eventi audio con un dato volume ricorrono nel file in rapporto a tutti gli altri eventi. Se la curva ha un picco, il volume dato ricorre spesso nella canzone.

La curva è sempre normalizzata. Il picco mostra qual è il volume più ricorrente all'interno di una canzone. La curva è direttamente correlata all'LRA (Loudness Range - Intervallo dell'intensità acustica) poiché l'LRA inizia nella parte sinistra della curva e termina nella parte destra, con una tolleranza del 10%/95%.

9) LED del Gate

Il LED del Gate si illumina quando l'audio viene eliminato dalla misurazione. Lo standard EBU elimina l'audio al di sotto di un determinato livello rispetto al valore di intensità acustica medio.

10) Valori numerici delle barre

Questa sezione visualizza i valori numerici delle barre. I valori tra parentesi sono gli intervalli dell'intensità acustica.

11) LED dei Picchi reali

Il LED dei Picchi reali si basa su un'analisi dei picchi reali e si illumina quando viene rilevato il clipping.

LINK CORRELATI

Standard dell'intensità acustica EBU R-128 a pag. 45

Finestra di dialogo Impostazioni dell'indicatore dell'intensità acustica

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare l'aspetto della finestra Indicatore dell'intensità acustica.

Nella finestra Indicatore dell'intensità acustica selezionare **Funzioni > Impostazioni** o fare clic sull'icona degli strumenti.

Intensità acustica a breve termine/Intensità acustica momentanea

Zona superiore/Zona mediana/Zona inferiore

Qui è possibile specificare i colori per le zone superiore, mediana e inferiore dell'indicatore.

Da

Consente di delimitare la zona mediana e quella superiore.

Visualizza i valori massimi

Se questa opzione è attivata, vengono visualizzati i valori dell'intensità acustica massima a breve termine e dell'intensità acustica momentanea al posto dei valori dell'intervallo dell'intensità acustica.

Intervallo di volume

Se questa opzione è attivata, viene visualizzato un rettangolo in movimento, che simbolizza l'intervallo dell'intensità acustica a breve termine/l'intensità acustica momentanea.

Balistica

Consente di determinare l'inerzia dell'intervallo dell'intensità acustica per l'intensità acustica a breve termine/intensità acustica momentanea, ovvero la velocità con cui le estremità dell'intervallo si incontrano dopo la segnalazione di un nuovo valore di intensità acustica minimo o massimo.

Intensità acustica integrata

Intensità acustica di destinazione

Qui è possibile specificare il valore di intensità acustica ideale da ottenere. Lo standard EBU R-128 è -23 LUFS.

Deviazione accettabile

Qui è possibile specificare l'intervallo dell'intensità acustica considerato come deviazione accettabile dall'intensità acustica di destinazione.

Al di fuori della deviazione accettabile

Consente di specificare il colore dell'intervallo esterno alla deviazione accettabile.

Intervallo dell'intensità acustica

Colore dell'intervallo

Consente di specificare i colori dell'intervallo se la dimensione di quest'ultimo è superiore (**eccessivo**), pari (**buono**) o inferiore (**non sufficiente**) al valore associato.

Al di sotto/Da

Un intervallo di intervallo intensità acustica considerato non sufficiente (**Al di sotto**) o eccessivo (**Da**).

Transizione

Consente di specificare la velocità di variazione del colore da **Buono** a **Eccessivo** e da **Buono** a **Non sufficiente**. 0% indica che il colore cambia bruscamente al raggiungimento della soglia. 100% indica che il colore cambia gradualmente.

Impostazioni aggiuntive

Sfondo/Contrassegni/Griglia/Curva

Consente di impostare i colori per lo sfondo dell'indicatore, per i contrassegni, per le linee della griglia e per la curva di distribuzione dell'intensità acustica dell'indicatore dell'intensità acustica.

Tempo di mantenimento dei picchi

Consente di determinare quanto a lungo il LED del picco rimane illuminato dopo che è stato rilevato un nuovo picco reale.

Visualizza l'istogramma dell'intensità acustica

Se questa opzione è attiva, viene visualizzato un istogramma dell'intensità acustica nell'indicatore del volume.

Scala

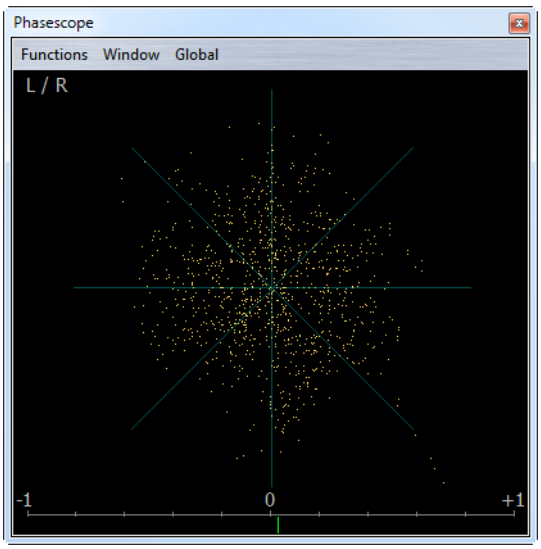
In questa sezione, è possibile specificare l'estremità inferiore e superiore dell'intervallo del livello visualizzato. Solitamente è possibile creare un preset che visualizza l'intero intervallo di livello e altri preset per viste dettagliate di un intervallo più ridotto.

La scala EBU +9 e la scala EBU +18 sono conformi alle raccomandazioni EBU. Entrambe le scale sono centrate attorno a 0 LU, corrispondente a -23 LUFS, il valore di intensità acustica consigliato dall'EBU.

Phasescope

Il Phasescope indica la relazione di fase e ampiezza tra due canali stereo.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Indicatori > Phasescope**.



Lettura del Phasescope

Il Phasescope funziona come descritto di seguito:

- Una linea verticale indica un segnale mono perfetto (i canali sinistro e destro sono uguali).

- Una linea orizzontale indica che il canale sinistro è lo stesso del canale destro, ma con una fase invertita.
- Una forma quasi rotonda indica un segnale stereo ben bilanciato. Se la forma propende verso un lato, ciò significa che è presente più energia nel canale corrispondente.
- Un cerchio perfetto indica un'onda sinusoidale su un canale e la stessa onda sinusoidale ruotata di 45° sull'altro lato.
- Solitamente, più la forma assomiglia a un filo e più il segnale è basso; più la forma sembra spruzzata sullo schermo e più nel segnale sono presenti frequenze elevate.

Indicatore della correlazione di fase

L'indicatore della correlazione di fase nella parte inferiore della visualizzazione funziona come descritto di seguito:

- La linea verde indica la correlazione di fase corrente, le due linee rosse i valori minimo e massimo recenti.
- Con un segnale mono, l'indicatore indica +1: ciò significa che entrambi i canali sono perfettamente in fase.
- Analogamente, -1 significa che i due canali sono uguali ma l'uno è invertito rispetto all'altro.
- Solitamente, per un buon mix, l'indicatore dovrebbe indicare un valore tra 0 e +1.

L'indicatore della correlazione di fase è disponibile anche nella modalità **Analizza la selezione audio**, che visualizza un valore medio per l'intervallo selezionato.

Finestra di dialogo Impostazioni Phasescope

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare il comportamento, la scala e il colore degli indicatori.

Nella finestra Phasescope, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

Sfondo

Fare clic per modificare il colore dello sfondo.

Visualizzazione della spirale

Consente di impostare il colore per la visualizzazione della spirale di fase e della griglia.

Dimensione automatica

Quando l'opzione Dimensione automatica è attiva, le dimensioni della visualizzazione sono ottimizzate in base a quelle della finestra.

Visualizzazione della correlazione

Qui è possibile selezionare i colori degli elementi presenti nella visualizzazione dell'indicatore della correlazione di fase e regolare il tempo di mantenimento dei picchi per l'indicatore massimo e minimo.

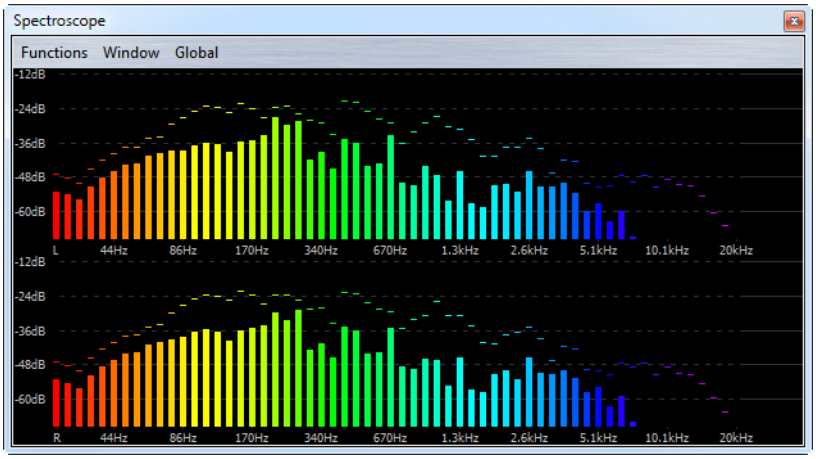
Numero di campioni da visualizzare

Questa impostazione agisce sulla lunghezza della spirale della fase, e quindi sulla densità della visualizzazione. Per materiale audio con elevate frequenze di campionamento potrebbe essere necessario aumentare questo valore.

Spettroscopio

Lo spettroscopio visualizza una rappresentazione grafica di uno spettro delle frequenze, analizzato in 60 bande di frequenza e rappresentato come insieme di barre verticali.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Indicatori > Spettroscopio**.



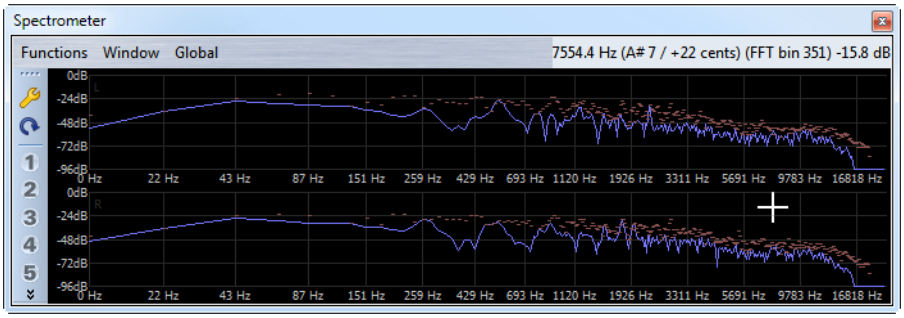
I livelli di picco vengono visualizzati come linee orizzontali sopra le bande corrispondenti, che indicano i recenti valori di picco/massimi. Lo spettroscopio offre una rapida panoramica dello spettro. Per un'analisi più dettagliata dello spettro audio, utilizzare lo spettrometro.

Nel menu **Funzioni**, è possibile specificare se visualizzare solo i livelli audio elevati o anche i livelli medi e bassi.

Spettrometro

Lo Spettrometro utilizza le tecniche FFT (Fast Fourier Transform - Trasformata di Fourier veloce) per visualizzare un grafico della frequenza, fornendo un'analisi della frequenza in tempo reale precisa e dettagliata.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Indicatori > Spettrometro**.



Lo spettro della frequenza corrente viene visualizzato come grafico lineare. I picchi dello spettro vengono visualizzati come linee orizzontali.

Ingrandimento

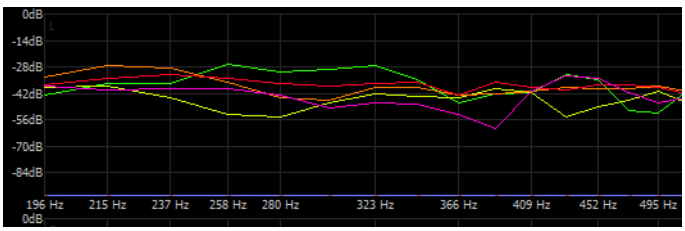
Nella finestra Spettrometro è possibile ingrandire un'area della frequenza.

- Per ingrandire un'area della frequenza, fare clic e trascinare un rettangolo nello spettro. La visualizzazione viene ingrandita in modo che l'intervallo della frequenza selezionato si adatti alle dimensioni della finestra.
- Per ritornare alla visualizzazione a scala intera, selezionare **Funzioni > Riporta l'ingrandimento indietro del tutto** o fare doppio-clic sullo spettro.

Istantanee dello Spettrometro

È possibile scattare istantanee dello spettro corrente, ad esempio per verificare gli effetti dell'aggiunta dell'EQ.

Le istantanee vengono visualizzate nel grafico dello spettro. È possibile visualizzare fino a cinque istantanee. La sesta istantanea va a sostituire la prima.



- Per scattare un'istantanea, selezionare **Funzioni > Aggiungi istantanea**.
- Per eliminare l'ultima istantanea, selezionare **Funzioni > Elimina l'ultima istantanea**.

Esportazione di dati FFT in formato di testo ASCII

L'analisi FFT (Fast Fourier Transform - Trasformata di Fourier veloce) è un metodo per convertire una forma d'onda dal dominio temporale a quello delle frequenze. È possibile esportare i dati FFT visualizzati come file di testo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, nel menu **Indicatori**, attivare **Monitora la posizione del cursore di modifica** o **Analizza la selezione audio**.
2. Nella finestra Spettrometro, selezionare **Funzioni > Esporta dati FFT in ASCII**.
3. Specificare un nome file e una posizione.
4. Fare clic su **Salva**.

RISULTATO

Il file di testo risultante può essere importato in Microsoft Excel o altre applicazioni che consentono di tracciare dei grafici da file di testo.

Finestra di dialogo Impostazioni Spettrometro

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare il comportamento e la visualizzazione degli indicatori e assegnare fino a cinque gruppi di impostazioni dello Spettrometro ai pulsanti di preset.

Nella finestra Spettrometro, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

Linguetta Processamento

Dimensione blocco d'analisi

Maggiore è questo valore, più elevata sarà la precisione nel dominio delle frequenze (lo spettro sarà diviso in un numero superiore di bande). Allo stesso tempo la localizzazione temporale viene ridotta. Ciò significa che maggiore è il valore e meno facile è individuare dove inizia e dove finisce una data frequenza a livello temporale.

Tuttavia, aumentando il valore della dimensione del blocco, sarà necessaria una potenza maggiore della CPU e potrebbe di conseguenza verificarsi una latenza maggiore. Pertanto, valori elevati dovrebbero essere utilizzati soltanto per il monitoraggio off-line.

Sovrapposizione blocchi di analisi

Per offrire risultati più accurati, il programma può analizzare i blocchi che si sovrappongono. Questa impostazione determina il numero di sovrapposizioni tra questi blocchi. Maggiore è il valore, più precisi sono i risultati. Aumentando questo valore, aumenta anche il carico della CPU. Ad esempio, un'impostazione del 50% richiede una quantità doppia di potenza della CPU, un'impostazione del 75% richiede una quantità quadrupla di potenza della CPU, ecc.

Finestra di ammorbidimento

Consente di scegliere quale metodo utilizzare per pre-processare i campioni al fine di ottimizzare la visualizzazione dello spettro.

Linguetta Visualizzazione

Intervallo del Righello delle frequenze

Determina l'intervallo delle frequenze da visualizzare con la visualizzazione a scala intera. Si noti che la più bassa frequenza visualizzata dipende dall'impostazione **Dimensione blocco d'analisi**, mentre la frequenza più alta dipende dalla frequenza di campionamento.

Scala logaritmica

Se questa opzione è attiva, ciascuna ottava occuperà lo stesso spazio in senso orizzontale nella visualizzazione. Se si necessita di una risoluzione maggiore nell'intervallo delle frequenze alte, si consiglia di disattivare questa opzione.

Intervallo del Righello del livello

Determina l'intervallo del righello di livello verticale in dB o come valore percentuale.

Normalizza la visualizzazione a 0 dB

Se questa opzione è attiva, la visualizzazione del livello è adattata in modo che il punto più elevato nella curva venga visualizzato come 0 dB. Questa opzione è attivabile solo in modalità non in tempo reale.

Ottimizza la scala

Consente di ottimizzare la scala di livello in modo che venga visualizzato solamente l'intervallo di livello rilevante. Questa opzione è attivabile solo in modalità non in tempo reale.

Tipo di visualizzazione

Consente di passare dalla visualizzazione della curva a quella del diagramma a barre.

Tempo di mantenimento dei picchi

Determina il tempo in cui il grafico del livello dei picchi rimane visualizzato quando il livello decade.

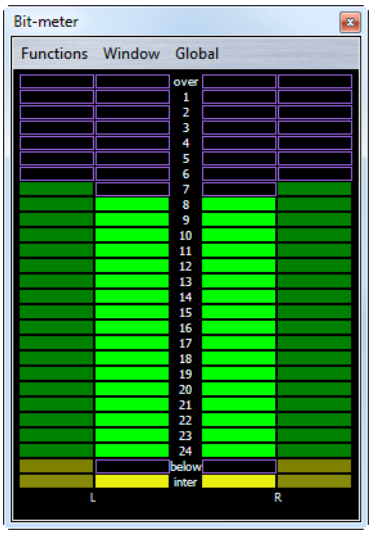
Colori

Qui è possibile selezionare i colori per le curve, la griglia, lo sfondo, ecc.

Bit-Meter

Il Bit-meter indica il numero di bit utilizzati.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Indicatori > Bit-meter**.



Si può pensare che il numero massimo di bit sia pari alla risoluzione del file audio, ma non è necessariamente così.

Appena si esegue un processamento in tempo reale di qualche tipo su un file audio, i dati audio vengono trattati a una risoluzione molto maggiore (virgola mobile a 32 bit) per consentire di mantenere la qualità audio originale. L'unico caso in cui un file a 16 bit viene riprodotto a una risoluzione di 16 bit è quando l'esecuzione avviene senza dissolvenze o effetti e con i fader Master impostati su 0,00.

Come leggere il Bit-Meter

- Gli indicatori interni indicano il numero di bit utilizzati.
- Gli indicatori esterni indicano il numero di bit recentemente utilizzati.
- Il segmento **Al di sopra** indica il clipping.
- Se il segmento **Al di sotto** è illuminato, ci sono più di 24bit. Il Bit-Meter visualizza i 24 bit superiori e il segmento **Al di sotto** indica l'esistenza di bit extra, inferiori.
- Se il segmento **Tra** è illuminato, i dati audio non possono essere espressi correttamente su una scala regolare di 24 bit. Questo è il caso, ad esempio, in cui siano presenti valori a virgola mobile tra bit. Solitamente ciò accade se si applicano degli effetti.

Quando utilizzare il Bit-Meter

Il Bit-Meter è utile nelle seguenti situazioni:

- Per verificare se il dithering è necessario o meno. Di regola, se si sta riproducendo o eseguendo il mixdown a 16 bit e il Bit-Meter indica che vengono utilizzati più di 16 bit, si deve applicare il dithering.
- Per visualizzare la risoluzione di un file audio. Ad esempio, anche se un file è in formato a 24 bit, è possibile che ne vengano utilizzati soltanto 16. Oppure un file a 32 bit può utilizzarne solo 24. In tal caso, il segmento **Al di sotto** non si illumina.
- Per verificare se un plug-in impostato sullo zero influisce ancora sul segnale o se un plug-in utilizza un processamento interno a 16 bit.

Finestra di dialogo Impostazioni del Bit-Meter

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare il comportamento e la visualizzazione del Bit-Meter.

Nella finestra Bit-Meter, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

Colori

È possibile regolare i colori dei segmenti dell'indicatore, delle griglie, dello sfondo, ecc. facendo clic sui corrispondenti pulsanti colorati.

Tempo di mantenimento dei bit

Determina quanto a lungo i valori di picco vengono mantenuti dagli indicatori esterni.

Visualizzazione bit

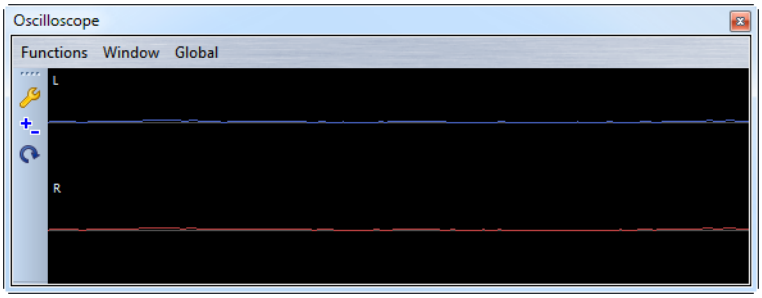
Determina la modalità di visualizzazione dei bit. In **Modalità intuitiva**, viene visualizzato il valore assoluto del segnale. Il diagramma a barre indica valori più elevati con livelli di segnale superiori, in modo analogo a un indicatore di livello comune.

In **Modalità reale**, l'indicatore visualizza la mappatura diretta dei bit. Tuttavia, poiché i valori reali possono essere negativi, non c'è una relazione intuitiva con il livello. Questa modalità è utile se si desidera verificare rapidamente l'intero intervallo, perché vengono visualizzati tutti i bit, indipendentemente dal livello del segnale audio.

Oscilloscopio

L'oscilloscopio offre una vista notevolmente ingrandita della forma d'onda intorno alla posizione del cursore di riproduzione.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Indicatori > Oscilloscopio**.



Se si sta analizzando un audio stereo, l'oscilloscopio normalmente visualizza i livelli dei due canali separati. Tuttavia, se si attiva **Visualizza Somma e Sottrazione** nel menu a tendina Opzioni, la metà superiore dell'oscilloscopio visualizza il mix dei due canali e la metà inferiore visualizza la sottrazione.

Finestra di dialogo Impostazioni Oscilloscopio

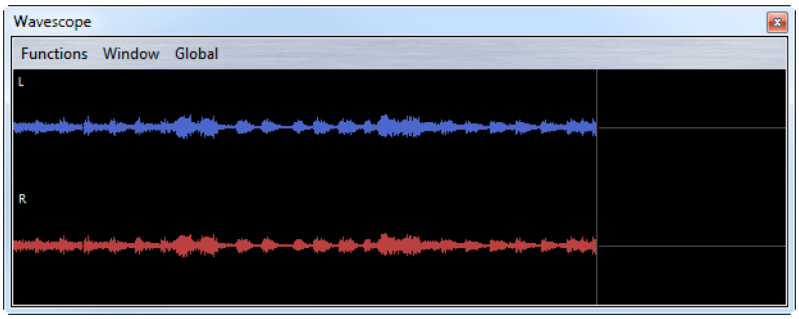
In questa finestra di dialogo, è possibile impostare i colori di visualizzazione e attivare/disattivare Ingrandimento autom. (ampiezza normalizzata). Se **Ingrandimento autom. (ampiezza normalizzata)** è attivo, la visualizzazione viene ottimizzata in modo che il livello più elevato raggiunga tutte le volte la parte superiore della visualizzazione e anche i segnali più deboli siano visibili.

Nella finestra Oscilloscopio, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

Wavescope

L'indicatore Wavescope consente di visualizzare una forma d'onda in tempo reale che mostra graficamente il segnale audio in corso di monitoraggio. Questa funzione può essere utile durante la registrazione o la renderizzazione di un file se la modalità **Monitora la renderizzazione dei file** è attiva.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Indicatori > Wavescope**.



Finestra di dialogo Impostazioni Wavescope

In questa finestra di dialogo, è possibile regolare diverse impostazioni di colore per la visualizzazione dello sfondo, della griglia e della forma d'onda; è inoltre possibile impostare la velocità di renderizzazione e l'ingrandimento verticale della forma d'onda.

Nella finestra Wavescope, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

Colori

Consente di selezionare i colori per l'aspetto grafico della forma d'onda.

Velocità di rendering della forma d'onda

Determina la compressione della visualizzazione della forma d'onda.

Ingrandimento del livello

Determina l'ingrandimento del livello. Impostare un valore elevato se la forma d'onda presenta un'ampiezza ridotta.

Azzera la forma d'onda quando viene raggiunta la parte destra del pannello

Se questa opzione è attiva, la visualizzazione della forma d'onda viene cancellata ogni volta che il cursore raggiunge l'estremità destra della visualizzazione. Se questa opzione non è attiva, la nuova forma d'onda sovrascrive la forma d'onda precedente.

Cd Audio Semplificato

In WaveLab è possibile scrivere dei CD Audio Semplificati compatibili con lo standard Red Book.

Nella finestra Cd audio di base, è possibile creare il proprio CD audio aggiungendo dei file audio a un elenco di tracce. Ciascuna traccia contiene un riferimento al file audio esterno. È pertanto possibile, ad esempio, salvare il layout del CD Audio Semplificato in una sessione distinta e continuare a modificare le singole tracce.

Un progetto CD Audio Semplificato contiene informazioni sulla posizione di partenza delle tracce del CD e sulla lunghezza dei relativi file audio. Se i marker CD di un file audio vengono eliminati, il file audio viene rimosso dal progetto CD Audio Semplificato.

Una volta configurato il proprio layout CD, è possibile verificare la conformità del CD allo standard Red Book, scrivere il CD o esportarlo nell'area di lavoro Montaggio Audio per ulteriori modifiche. È inoltre possibile unire i file audio del CD in un unico file audio contenente i marker delle tracce.

Un CD Audio Semplificato può anche essere utilizzato come playlist generica, che consente di assemblare elenchi di file o sezioni di file con pause regolabili.

IMPORTANTE

La scrittura di CD Audio Semplificati offre solo la funzionalità di base. Per la creazione di CD professionali è possibile utilizzare l'area di lavoro Montaggio Audio.

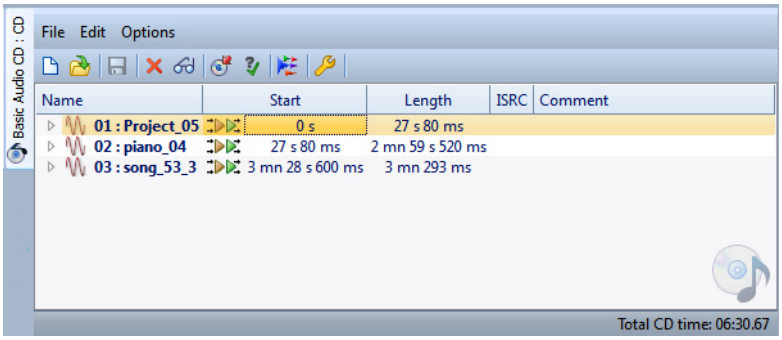
LINK CORRELATI

Informazioni sulla finestra CD a pag. 334

Finestra CD Audio Semplificato

In questa finestra, vengono elencate tutte le tracce del CD Audio Semplificato. Qui è possibile scrivere dei CD Audio Semplificati compatibili con lo standard Red Book.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > CD Audio Semplificato**.



Elenco delle tracce

L'elenco delle tracce consente di visualizzare le informazioni relative alle tracce CD. Eccetto le voci della colonna **Nome**, non è possibile modificare le informazioni visualizzate in questa finestra. Per ciascuna traccia sono disponibili le seguenti informazioni:

- Nome
- Posizione di inizio
- Lunghezza
- Codice ISRC
- Commento (non salvato nel CD)

Per visualizzare i marker e le pause di una traccia, fare clic sull'icona a freccia di fronte alla traccia.

Il tempo totale del CD viene visualizzato nella parte inferiore della finestra.

Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

Riproduzione dall'inizio con un pre-roll.

-[Alt]/[Opzione]

Riproduzione dall'inizio con un lungo pre-roll.

Riproduzione dall'inizio.

Nel menu della finestra di dialogo Cd audio di base, sono disponibili le seguenti opzioni:

Menu File

Nuovo

Consente di chiudere il CD Audio Semplificato corrente e di aprirne uno vuoto.

Apri

Consente di aprire un CD Audio Semplificato.

Aggiungi tracce

Consente di aprire un browser di file in cui è possibile selezionare i file audio che si desidera aggiungere al CD Audio Semplificato.

Salva

Consente di salvare il CD Audio Semplificato corrente.

Salva con nome

Salva il CD Audio Semplificato corrente con un nome specifico.

Crea un clone indipendente

Questa opzione crea un file audio singolo contenente tutto il materiale audio usato dal CD Audio Semplificato, oltre a un nuovo file CD Audio Semplificato. Questo nuovo CD Audio Semplificato sarà indipendente dai file audio e dai marker inseriti nel CD Audio Semplificato attivo.

Salva ciascuna traccia CD come file audio

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare una posizione in cui salvare ciascuna traccia come file audio separato.

Apri recente

Consente di visualizzare l'elenco dei file utilizzati di recente.

Menu Modifica

Elimina

Consente di eliminare la traccia selezionata dal CD Audio Semplificato.

Modifica l'audio

Consente di visualizzare l'audio della traccia selezionata nella finestra wave.

Scrivi CD Audio o DDP

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale avviare la scrittura di un CD.

Verifica la conformità del CD

Consente di verificare che la struttura del CD Audio Semplificato sia corretta in base allo standard CD audio Red Book.

Visualizza tutte le tracce CD come un unico file audio

Consente di generare un file audio che ricrea la struttura intera del CD Audio Semplificato e di aprirlo nella finestra wave senza scrivere alcun campione audio su disco.

Converti in montaggio audio

Consente di creare un montaggio audio con la stessa struttura delle tracce CD del CD Audio Semplificato.

Opzioni

Opzioni

Consente di aprire la finestra di dialogo Opzioni CD Audio Semplificato.

Finestra di dialogo Opzioni CD Audio Semplificato

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare un codice UPC/EAN per il cd, aggiungere del silenzio prima e dopo le tracce, specificare le pause e decidere se riprodurre il file mediante la Sezione Master.

Nella finestra CD Audio Semplificato, selezionare **Opzioni > Opzioni**.

Codice UPC/EAN

È qui possibile specificare un codice UPC/EAN opzionale per il CD.

Regola gli spazi tra i marker e il suono (come fotogrammi CD)

Se questa opzione è attivata, WaveLab esegue lievi regolazioni alla spaziatura prima e dopo i marker traccia CD. Questa funzione è utile, ad esempio, per garantire che un lettore CD di bassa qualità non perda l'inizio delle tracce o non le tagli prima della loro fine effettiva. È possibile specificare la lunghezza del silenzio per le seguenti opzioni:

- Silenzio dopo il marker di inizio della prima traccia
- Silenzio dopo il marker di inizio di tutte le tracce
- Silenzio prima del marker di fine di tutte le tracce
- Silenzio prima del marker di fine dell'ultima traccia

Pausa di default

Consente di aggiungere pochi fotogrammi di silenzio prima della prima traccia del CD. Ad esempio, solitamente, per garantire che un lettore CD di bassa qualità non perda l'inizio della prima traccia, è necessario che la pausa per la prima traccia sia più lunga rispetto alle altre.

Reinizializza le pause di tutte le tracce

Se questa opzione è attiva, le pause di tutte le tracce vengono riportate ai valori di default quando si chiude la finestra di dialogo.

Riproduci attraverso la Sezione Master

Se questa opzione è attiva, la riproduzione del file CD Audio Semplificato passa attraverso la Sezione Master.

NOTA

Non è possibile utilizzare questa opzione quando si scrive un CD Audio Semplificato.

Salva come impostazioni di default

Se questa opzione è attiva, le impostazioni definite in questa finestra di dialogo verranno utilizzate per i nuovi CD Audio Semplificati creati.

Informazioni sui marker CD

Una traccia nella finestra CD audio di base è definita dai marker di inizio e termine della traccia CD o dai marker di giunzione traccia CD.

- I marker di giunzione traccia CD indicano il termine di una traccia e l'inizio della successiva. Se si inserisce un marker di inizio dopo un altro marker di inizio, il secondo marker viene convertito automaticamente in un marker di giunzione.
- Se si eliminano i marker CD che definiscono una traccia, la traccia viene eliminata dall'elenco del CD Audio Semplificato.
- Se si modifica la posizione di un marker di una traccia CD, la modifica si riflette sulla traccia del CD Audio Semplificato.
- Quando si crea un marker di inizio di una traccia CD, il relativo marker di fine viene automaticamente creato all'inizio della traccia successiva o alla fine del file audio, a seconda di cosa si trova prima.
- Se si prova a spostare un marker di una traccia CD oltre la fine del file corrispondente, all'interno di un'altra traccia, il marker si sposta automaticamente alla posizione valida più vicina.
- Il nome di una traccia CD corrisponde al nome del marker di inizio della traccia CD. La modifica del nome del marker comporta un cambiamento anche nel nome della traccia CD e viceversa.

Creazione di un CD Audio Semplificato

È possibile aggiungere qualsiasi tipo di file a un CD Audio Semplificato. Tuttavia, quando si scrivono i file su CD, questi devono rispettare alcune specifiche.

- 44100 Hz (44,1 kHz)
- Mono, dual-mono o stereo.
- Risoluzione di 8, 16, 20 o 24 bit. Durante il processo di scrittura, i file vengono convertiti in formato stereo a 16 bit.

In un CD Audio Semplificato, una traccia può essere utilizzata solo una volta.

Creazione di un CD Audio Semplificato

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Cd audio di base, selezionare **File > Nuovo**.
2. Aggiungere tracce al progetto CD Audio Semplificato utilizzando i seguenti metodi:
   - Nella finestra Cd audio di base, selezionare **File > Aggiungi tracce**, quindi selezionare i file audio che si desidera aggiungere e fare clic su **Apri**.
   - Trascinare i file audio dal browser dei file del proprio computer alla finestra Cd audio di base.
   - Trascinare una selezione di un file audio dalla finestra wave alla finestra Cd audio di base.

   Se un file contiene dei marker di sotto-indice e di inizio CD, questi vengono utilizzati per definire la traccia nell'elenco.

   Se un file non contiene marker, viene visualizzata una finestra di dialogo che chiede se si desidera utilizzare l'inizio e la fine del file come limiti della traccia.
3. Selezionare **File > Salva**, specificare un nome e una posizione e fare clic su **Salva**.

RISULTATO

I file audio vengono aggiunti al progetto CD Audio Semplificato.

Salvataggio di un CD Audio Semplificato

PREREQUISITI

Configurare il proprio CD Audio Semplificato.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Cd audio di base, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare un CD Audio Semplificato non ancora salvato, selezionare **File > Salva con nome**.
   - Per salvare un CD Audio Semplificato già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
2. Nella finestra di dialogo Salva CD Audio Semplificato, specificare un nome file e una posizione.
3. Decidere se attivare una delle seguenti opzioni:
   - Apri il selettore dei file standard prima di questa finestra di dialogo
   - Salva copia
4. Fare clic su **Salva**.

Apertura di un CD Audio Semplificato

È possibile tenere aperto un solo progetto CD Audio Semplificato in un'area di lavoro.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Cd audio di base, selezionare **File > Apri**.
2. Selezionare un file CD Audio Semplificato e fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Tutti i file audio inseriti nel CD Audio Semplificato vengono aperti in WaveLab. Tuttavia, essi non vengono visualizzati nelle finestre wave.

Eliminazione di tracce da un CD Audio Semplificato

È possibile eliminare una traccia CD da un CD Audio Semplificato eliminando i relativi marker o la traccia dall'elenco CD Audio Semplificato.

- Nella finestra wave, fare clic-destro sul marker di inizio o di fine della traccia CD che si desidera eliminare e selezionare **Elimina**.
- Nella finestra CD audio di base, selezionare una traccia, quindi selezionare **Modifica > Elimina** o fare clic sul pulsante **Elimina**.

Regolazione delle pause nelle tracce CD

È possibile modificare la lunghezza della pausa che viene riprodotta prima dell'inizio di una traccia nel CD Audio Semplificato.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Cd audio di base, fare clic sull'icona a freccia accanto a una traccia per dispiegarla.
2. Fare doppio-clic sulla colonna **Lunghezza** della riga **Pausa**, inserire un valore e premere [Invio].

Apertura della tracce di un CD per la modifica

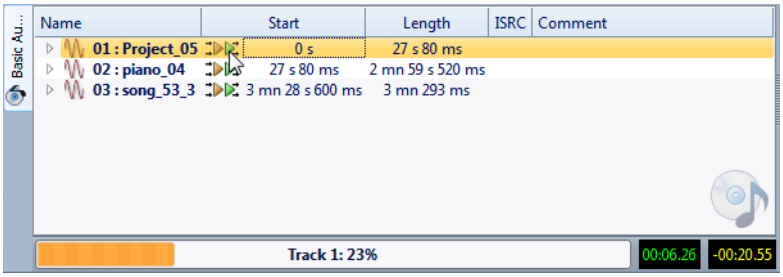
È possibile aprire le tracce di un CD Audio Semplificato in una finestra wave per modificare l'audio o per aprire le tracce come clip in un montaggio audio.

- Per aprire un'intera traccia del CD, fare doppio-clic sulla colonna **Lunghezza**. Si apre una finestra wave e l'intera traccia CD è selezionata.

- Per aprire un'intera traccia CD e posizionare il cursore all'inizio o alla fine della traccia, fare clic sull'icona freccia per dispiegare la traccia del CD e fare doppio-clic sulla colonna **Lunghezza** delle righe **Inizio traccia** o **Fine traccia**.
- Per inserire la traccia di un CD in un file audio aperto, trascinarla in un file audio aperto nella finestra wave.
- Per aprire la traccia di un CD come clip in un montaggio audio, trascinarla in un montaggio audio e selezionare le opzioni di inserimento.

Informazioni sulla riproduzione di file nell'elenco delle tracce

È possibile riprodurre dei file direttamente dalla finestra Cd audio di base utilizzando i pulsanti di riproduzione di ciascuna traccia CD.



- Ciò che si ascolta durante la riproduzione è esattamente l'audio riprodotto dal CD reale. Tutte le pause e le altre regolazioni vengono tenute in considerazione.
- Se nell'elenco sono presenti file audio che non hanno la frequenza di campionamento corretta (44,1 kHz), essi possono essere ugualmente riprodotti. Tuttavia, quando si avvia la riproduzione, tutti i file vengono riprodotti alla stessa frequenza. La frequenza relativa al file selezionato (quello che viene riprodotto per primo) viene utilizzata per tutti i file.

Riproduzione di file nell'elenco tracce

Per riprodurre un file dell'elenco tracce di un CD Audio Semplificato sono disponibili diverse modalità.

- Nella colonna **Traccia**, fare clic sulle informazioni temporali della traccia che si desidera riprodurre.
- Selezionare una traccia e fare clic su **Riproduci** sulla barra di trasporto. Premere **Arresta la riproduzione** per arrestare la riproduzione.
- Per riprodurre dalla posizione del marker, nella colonna **Inizio**, fare clic-destro sull'icona di riproduzione di una traccia. Per riprodurre dalla posizione del marker con un pre-roll, fare clic sull'icona di riproduzione sinistra.

Riproduzione di file nell'elenco tracce tramite la Sezione Master

Durante la riproduzione di file tramite la Sezione Master, vengono tenuti in considerazione le impostazioni e gli effetti della Sezione Master.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra CD audio di base, selezionare **Opzioni > Opzioni** o fare clic sull'icona delle opzioni.
2. Attivare **Riproduci attraverso la Sezione Master** e fare clic su **OK**.

Salvataggio delle tracce di un CD Audio Semplificato come file singoli

È possibile salvare le tracce di un CD Audio Semplificato come file singoli sul proprio hard disk. Questa opzione è utile, ad esempio, per l'archiviazione.

PROCEDIMENTO

1. Configurare un CD Audio Semplificato in base alle proprie preferenze.
2. Nella finestra Cd audio di base, selezionare **File > Salva ciascuna traccia CD come file audio**.
3. Specificare una posizione e un formato di uscita.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Le tracce nell'elenco vengono salvate come file audio singoli nella cartella specificata.

Salvataggio delle tracce di un CD Audio Semplificato come file singolo

È possibile salvare le tracce di un CD Audio Semplificato come file singolo sul proprio hard disk.

PREREQUISITI

Configurare un CD Audio Semplificato in base alle proprie preferenze. Una traccia deve essere di almeno 4 secondi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Cd audio di base, selezionare **File > Crea un clone indipendente**.
2. Specificare una posizione e un formato di uscita.
3. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Le tracce nell'elenco vengono salvate come un file audio unico nella cartella specificata.

DVD-Audio

In WaveLab è possibile creare un DVD-Audio da una collezione di montaggi audio e quindi scriverlo su un DVD-Audio.

È possibile aggiungere i propri montaggi audio alla finestra DVD-Audio, verificare la conformità del layout DVD-Audio e scrivere su un disco DVD-Audio.

Rispetto al CD Audio Semplificato, il DVD-Audio offre i seguenti vantaggi:

- Più spazio su disco
- Maggiore qualità audio (fino a 192 kHz e 24 bit)
- Supporto del surround
- Supporto della visualizzazione di immagini come diapositive

I contenuti di un progetto DVD-Audio vengono archiviati in una cartella chiamata AUDIO_TS (Audio Title Set), che contiene tutti i dati di audio, immagine, testo e menu visivi.

I contenuti AUDIO_TS vengono creati quando si renderizza un progetto DVD-Audio. Questi file di dati possono essere letti dal lettore DVD-Audio, ma non possono essere aperti o modificati in WaveLab.

È possibile utilizzare i formati DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW, DVD-RAM per la scrittura su dischi DVD-Audio compatibili.

NOTA

In generale, in WaveLab, tutto ciò che si riferisce al «CD» (ad esempio, nei messaggi o nei nomi dei marker), vale anche per i DVD-Audio.

Struttura di un progetto DVD-Audio

È possibile strutturare i propri progetti DVD-Audio in gruppi.

- Un album può contenere fino a 9 gruppi. In WaveLab un gruppo corrisponde a un montaggio audio. Un gruppo è simile a un CD e può essere rappresentato da un montaggio audio.
- Ciascun gruppo può contenere fino a 99 tracce. Una traccia nel montaggio audio è definita dai marker di inizio e termine della traccia CD.

Formati DVD-Audio

Un progetto DVD-Audio può contenere audio di diverse risoluzioni.

Le frequenze di campionamento possono essere 48 kHz, 96 kHz, 192 kHz, 44,1 kHz, 88,2 kHz o 176 kHz e la profondità in bit può essere 16 o 24.

È possibile utilizzare altre risoluzioni in bit per i file audio di un montaggio, ma essi verranno comunque salvati nel disco DVD-Audio come campioni audio da 16 o 24 bit, indipendentemente dalla loro risoluzione originale. La risoluzione in bit del DVD è specificata nella finestra di dialogo Preferenze del montaggio audio.

Considerazioni sul formato DVD-Audio

Due punti fondamentali vanno tenuti in considerazione quando si pianifica la creazione di un progetto DVD-Audio: la dimensione totale dell'album e la massima frequenza di dati consentita per un gruppo.

Un singolo album non può superare i 4,7 GB (utilizzando un DVD a strato singolo standard).

Massima frequenza di dati consentita per un gruppo

La frequenza di dati è l'ampiezza di banda dati necessaria per riprodurre un determinato numero di canali a una certa risoluzione in bit e a una determinata frequenza di campionamento. La specifica del DVD-Audio consente una frequenza di dati massima di 9,6 Mbps quando si utilizza un formato audio PCM non compresso.

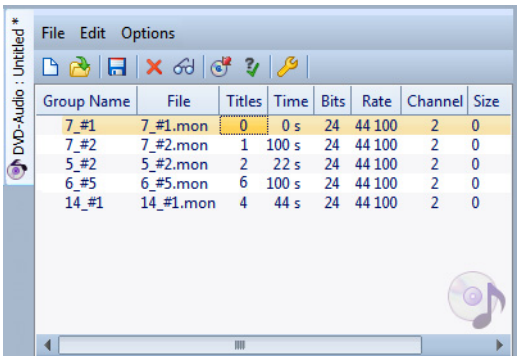
Per mantenere un progetto DVD-Audio all'interno di un limite di frequenza dati consentito, utilizzare la seguente tabella come guida:

Numero di canali	Risoluzione in bit/Frequenza di campionamento massima
6	Fino a 16 bit/96 kHz o 24 bit/48 kHz
4	Fino a 24 bit/96 kHz
2	Fino a 24 bit/192 kHz

Finestra DVD-Audio

In questa finestra, è possibile generare un DVD-Audio e scriverlo su DVD.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > DVD-Audio**.



Elenco DVD-Audio

Le colonne nella finestra DVD-Audio consentono di visualizzare le informazioni sui montaggi audio nel progetto. Eccetto le voci della colonna **Nome del gruppo**, non è possibile modificare le informazioni visualizzate in questa finestra.

Nome del gruppo

Se si fa doppio-clic sul nome, è possibile inserire un nuovo nome per il gruppo. Per default, il nome del montaggio audio è utilizzato come nome del gruppo. Il nome del gruppo viene visualizzato nel display del menu del DVD.

File

Il nome del montaggio audio. Se si fa doppio-clic sul nome del montaggio audio, si apre il montaggio audio corrispondente.

Titoli

Il numero di titoli nel montaggio audio.

Tempo

La durata totale di tutti i titoli.

Bit

La profondità in bit dei campioni nel montaggio audio (proprio come saranno salvati nel DVD finale).

Freq.Camp.

Frequenza di campionamento del montaggio audio.

Canale

Il numero di canali audio utilizzati nel montaggio audio.

Dimens.

La dimensione totale del montaggio audio.

Opzioni del Menu

Nei menu della finestra DVD-Audio sono disponibili le seguenti opzioni:

Nuovo

Consente di chiudere il DVD-Audio correntemente aperto e di aprirne uno nuovo.

Apri

Consente di selezionare un file DVD-Audio. Questa funzione chiude il DVD-Audio correntemente aperto.

Aggiungi dei montaggi audio

Consente di aprire un browser di file in cui è possibile selezionare i montaggi audio che si desidera aggiungere al DVD-Audio.

Elimina

Elimina il montaggio audio selezionato dal DVD-Audio.

Modifica il montaggio audio

Consente di aprire la finestra del montaggio audio selezionato.

Scrivi il DVD-Audio

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale avviare la scrittura di un DVD.

Verifica la conformità del DVD-Audio

Consente di verificare che la struttura del DVD-Audio sia corretta in base allo standard.

Opzioni

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Opzioni DVD-Audio.

Salva/Salva con nome

Consente di salvare il DVD-Audio.

Finestra di dialogo Opzioni DVD-Audio

In questa finestra di dialogo, è possibile regolare diverse impostazioni per il DVD-Audio.

Nella finestra DVD-Audio, selezionare **Opzioni > Opzioni**.

Identificazione disco - ID del volume/Numero dei volumi

Consente di specificare le informazioni sul disco. Ad esempio, se si sta creando un progetto che verrà scritto su 3 dischi DVD, è possibile specificare 3 volumi e i relativi ID per i volumi 1, 2 e 3.

Identificazione disco - Nome dell'album

Consente di inserire il nome dell'album. Esso viene utilizzato anche come nome del volume del DVD.

Identificazione disco - Informazioni sul provider

Consente di inserire delle informazioni relative al provider del DVD-Audio.

Immagine fissa di default

Se questa opzione è attiva, è possibile definire un'immagine fissa di default che viene visualizzata quando il DVD-Audio è in riproduzione.

Effetto per le immagini fisse - Modalità

Consente di definire gli effetti delle transizioni tra un'immagine e l'altra. Selezionare una modalità e una durata della transizione per l'inizio e la fine della riproduzione. Non tutti i lettori DVD supportano questa funzione.

Opzioni - Genera i menu

Se l'opzione è attiva, verrà generato in automatico un menu semplificato che visualizza la struttura album/gruppo/tracce. Questo menu viene visualizzato quando si riproduce il DVD-Audio in un lettore DVD.

Opzioni - Includi le tracce delle immagini fisse

Se questa opzione è attiva, nel DVD verranno incluse le immagini collocate nelle tracce immagini del montaggio audio. Queste verranno visualizzate su un lettore DVD compatibile.

Opzioni - Riproduzione automatica

Se questa opzione è attiva, il DVD viene riprodotto automaticamente quando viene inserito in un lettore DVD compatibile.

Sistema TV

Specifica se il disco DVD-Audio deve essere conforme allo standard video NTSC o PAL/SECAM.

Informazioni sui sistemi televisivi

Se si desidera utilizzare le immagini, è necessario specificare se il disco DVD-Audio deve essere conforme allo standard video NTSC o PAL/SECAM.

Questa impostazione è importante perché NTSC (utilizzato in Nord America e in Asia) e PAL/SECAM (il primo utilizzato in Europa Occidentale e Australia, il secondo in Francia ed Europa Orientale) si avvalgono di risoluzioni diverse.

Preparazione di un DVD-Audio

Creazione di un DVD-Audio

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra DVD-Audio, selezionare **File > Nuovo**.
2. Aggiungere tracce al progetto DVD-Audio utilizzando i seguenti metodi:
   - Nella finestra DVD-Audio, selezionare **File > Aggiungi dei montaggi audio**, quindi selezionare i montaggi audio che si desidera aggiungere e fare clic su **Apri**.
   - Trascinare i montaggi audio dal browser dei file del proprio computer alla finestra DVD-Audio.
   - Trascinare un montaggio audio tramite il relativo **Pulsante documento** nella finestra DVD-Audio.
3. Selezionare **File > Salva**, specificare un nome e una posizione e fare clic su **Salva**.

RISULTATO

I montaggi audio vengono aggiunti al progetto DVD-Audio.

Apertura di un progetto DVD-Audio

È possibile tenere aperto un solo progetto DVD-Audio per volta in un'area di lavoro.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra DVD-Audio, selezionare **File > Apri**.
2. Selezionare un file CD Audio Semplificato e fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Tutti i montaggi audio inseriti nel file DVD-Audio vengono aperti in WaveLab. Tuttavia, essi non vengono visualizzati nella finestra di montaggio.

Impostazione di un montaggio audio nella modalità DVD-Audio

Per poter scrivere un montaggio audio su un DVD-Audio, la modalità del montaggio audio deve essere compatibile con DVD-Audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Proprietà del montaggio audio**.
2. Dal menu a tendina **Modalità**, selezionare **Multicanale, DVD-Audio compatibile**.
3. Fare clic su **OK**.
4. Fare clic su **File > Salva** per salvare le modifiche.

Eliminazione di montaggi audio da un DVD-Audio

Quando si eliminano dei montaggi audio da un DVD-Audio, i riferimenti dei montaggi audio vengono rimossi dal DVD-Audio, ma i file dei montaggi audio rimangono invariati.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra DVD-Audio selezionare un montaggio audio, quindi selezionare **Modifica > Elimina** o fare clic sul pulsante **Elimina**.

Apertura di montaggi audio per la modifica

Sono disponibili numerosi sistemi per aprire un montaggio audio di un progetto DVD-Audio da modificare nella finestra di montaggio.

- Fare doppio-clic sul montaggio audio nella finestra DVD-Audio. Si apre una finestra di montaggio.
- Selezionare un montaggio audio dall'elenco e fare clic sul pulsante **Modifica il montaggio audio**.
- Trascinare un montaggio audio dalla finestra DVD-Audio a un montaggio audio aperto o nell'area della finestra di montaggio.

Verifica della conformità di un DVD-Audio

Prima di renderizzare il progetto DVD-Audio, è possibile utilizzare la funzione **Verifica la conformità del DVD-Audio**. Questa opzione verifica tutti i montaggi audio nel progetto e genera un avviso se il progetto non è in linea con lo standard DVD-Audio. Ciò viene comunque eseguito in automatico prima della scrittura su disco.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra DVD-Audio, selezionare **Modifica > Verifica la conformità del DVD-Audio** o fare clic sull'icona **Verifica la conformità del DVD-Audio**.

RISULTATO

Tutti i montaggi audio aggiunti al progetto DVD-Audio si aprono e viene visualizzato un messaggio con il risultato della verifica di conformità.

Operazioni di scrittura

Questo capitolo descrive i processi di scrittura su CD/DVD in WaveLab. Questo capitolo presuppone che le operazioni preparatorie siano state completate e che tutto sia pronto per avviare il processo di scrittura vero e proprio.

Prima di leggere le istruzioni di questo capitolo, fare riferimento ai capitoli relativi al CD Audio Semplificato, al DVD-Audio e alla finestra CD per ottenere una descrizione delle operazioni di preparazione.

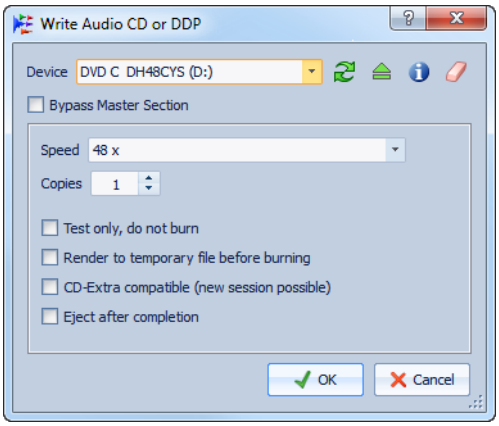
LINK CORRELATI

Cd Audio Semplificato a pag. 472
DVD-Audio a pag. 482
Informazioni sulla finestra CD a pag. 334

Finestra di dialogo Scrivi CD Audio o DDP

In questa finestra di dialogo, è possibile scrivere un progetto CD Audio e un montaggio audio su un CD audio o un'immagine DDP.

- Se si desidera scrivere dei file audio su un CD audio o un'immagine DDP, nell'area di lavoro **File Audio**, aprire la finestra Cd audio di base e selezionare **Modifica > Scrivi CD audio o DDP**.
- Se si desidera scrivere dei montaggi audio su un CD audio o un'immagine DDP, nell'area di lavoro **Montaggio Audio**, aprire la finestra CD e selezionare **Funzioni > Scrivi CD audio o DDP**.



Le opzioni qui riportate sono valide per la scrittura di file audio e montaggi audio su CD audio/immagine DDP:

Periferica

Qui è possibile selezionare il masterizzatore che si intende utilizzare. In alternativa è possibile selezionare **Immagine DDP** per scrivere un insieme di file DDP su disco fisso.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente quando questa finestra di dialogo viene visualizzata. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu **Velocità**.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sulla periferica selezionata

Consente di aprire la finestra di dialogo Informazioni sulla periferica, per visualizzare informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico

Consente di cancellare il disco ottico presente nell'unità selezionata (purché si tratti di un supporto riscrivibile).

Quando è selezionata l'opzione **Immagine DDP**, se si fa clic sul pulsante i file DDP esistenti vengono cancellati.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attiva, il segnale audio non viene processato attraverso la Sezione Master prima di essere scritto sul supporto. Per la scrittura di un CD Audio Semplificato, questa opzione è sempre attiva.

Cartella di destinazione (l'opzione Immagine DDP deve essere selezionata)

Consente di specificare il percorso di destinazione. Se si inserisce un percorso non esistente, esso viene creato automaticamente.

Scrivi la tabella dei contenuti e le informazioni sui clienti (l'opzione Immagine DDP deve essere selezionata)

Se questa opzione è attiva, nella cartella DDP verrà scritto un file denominato `IDENT.TXT`. Esso contiene una tabella dei contenuti delle tracce e alcune informazioni sui clienti. Questo file ufficialmente non fa parte delle specifiche DDP, ma può essere utilizzato dal destinatario dell'immagine DDP per identificare i file.

Velocità

Consente di selezionare la velocità di scrittura. La velocità massima dipende sia dalle caratteristiche del dispositivo di scrittura sia dal supporto multimediale inserito.

Copie

Consente di selezionare il numero di copie che si desidera scrivere.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura (disponibile solo per la scrittura di montaggi audio)

Se questa opzione è attiva, prima della scrittura viene creata un'immagine del disco. Questo elimina il rischio di interruzione del flusso dati (buffer underrun). Tale opzione è utile se il progetto utilizza molti plug-in audio durante la scrittura. Essa viene attivata automaticamente durante la scrittura di copie multiple. Se da un lato questa opzione allunga i tempi dell'operazione di scrittura, dall'altro consente di selezionare una velocità di scrittura superiore.

Compatibile CD-Extra (nuova sessione possibile)

Se questa opzione è attiva, il CD audio risultante è compatibile con il formato CD-Extra.

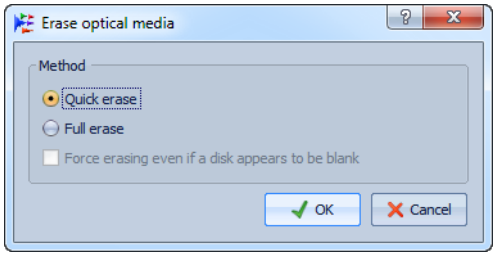
Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attiva, il disco verrà espulso al termine del processo di scrittura.

Finestra di dialogo Cancella il supporto ottico

In questa finestra di dialogo, è possibile cancellare velocemente o completamente il disco prima della scrittura.

Nella finestra di dialogo Scrivi CD Audio o DDP, fare clic sull'icona della gomma.



Cancellazione rapida

Consente di cancellare la tabella dei contenuti del disco.

Cancellazione completa

Consente di cancellare tutte le parti del disco.

Forza la cancellazione, anche se un disco sembra essere vuoto

Se questa opzione è attiva, il disco viene cancellato anche se è stato dichiarato vuoto. Utilizzare questa opzione per assicurarsi che i dischi che erano stati cancellati in piccola o gran parte, vengano cancellati completamente.

Informazioni sulla scrittura di file audio

È possibile scrivere i file audio di un progetto CD Audio Semplificato su un CD audio o un'immagine DDP.

Scrittura di file audio su un CD Audio

PREREQUISITI

Configurare un progetto CD Audio Semplificato.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: controllare il progetto CD Audio Semplificato per assicurarsi che i punti di inizio, fine e transizione siano come desiderato.
2. Opzionale: nella finestra Cd audio di base, selezionare **Modifica > Verifica la conformità del CD** per verificare che tutte le impostazioni siano in linea con lo standard Red Book.
3. Inserire un CD vuoto nell'unità.
4. Nella finestra Cd audio di base, selezionare **Modifica > Scrivi CD Audio o DDP**.
5. Dal menu a tendina **Periferica** selezionare il dispositivo di scrittura da utilizzare.
6. Selezionare la velocità di scrittura dal menu a tendina **Velocità**.

7. Opzionale: attivare una o più delle seguenti opzioni:
   - Attivare **Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura**, se si desidera verificare se l'operazione di scrittura può essere eseguita correttamente.
   - Attivare **Compatibile CD-Extra (nuova sessione possibile)** se si desidera che il CD audio risultante sia compatibile con il formato CD-Extra.
   - Attivare **Espelli al termine del processo** se si desidera che il disco sia espulso automaticamente al termine dell'operazione di scrittura.
8. Fare clic su **OK** per avviare l'operazione di scrittura.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Scrivi CD Audio o DDP a pag. 490

Scrittura di file audio su un'immagine DDP

Può capitare di voler congelare un intero CD Audio Semplificato senza scriverlo realmente sul supporto multimediale. Questo può essere ottenuto salvando il CD come immagine DDP.

PREREQUISITI

Configurare un progetto CD Audio Semplificato.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: controllare il progetto CD Audio Semplificato per assicurarsi che i punti di inizio, fine e transizione siano come desiderato.
2. Opzionale: nella finestra Cd audio di base, selezionare **Modifica > Verifica la conformità del CD** per verificare che tutte le impostazioni siano in linea con lo standard Red Book.
3. Nella finestra Cd audio di base, selezionare **Modifica > Scrivi CD Audio o DDP**.
4. Dal menu a tendina **Periferica** selezionare **Immagine DDP**.
5. Specificare la cartella di destinazione.
6. Opzionale: attivare **Scrivi la tabella dei contenuti e le informazioni sui clienti** per creare un file di testo contente le informazioni relative al file DDP.
7. Fare clic su **OK** per avviare l'operazione di scrittura.

RISULTATO

Vengono creati i file e le cartelle seguenti:

- Un file CD Audio Semplificato con il nome specificato. Questo è il file da aprire la volta successiva che si desidera accedere all'immagine CD.
- Un file wave singolo, contenente tutte le tracce e i marker.
- Un file di marker contenente i marker.

- Un file di picco per il file wave.

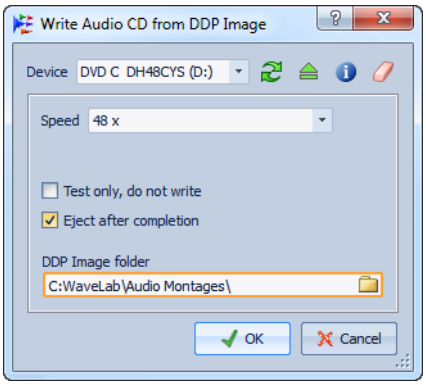
LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Scrivi CD Audio o DDP a pag. 490

Scrivi un CD Audio a partire da un'immagine DDP

In questa finestra di dialogo, è possibile scrivere un CD da un'immagine DDP precedentemente creata in WaveLab o in un'altra applicazione.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **File > Esporta > Scrivi un CD Audio a partire da un'immagine DDP**.



Periferica

Qui è possibile selezionare il masterizzatore che si intende utilizzare.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente quando questa finestra di dialogo viene visualizzata. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu **Velocità**.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sulla periferica selezionata

Consente di aprire la finestra di dialogo Informazioni sulla periferica, per visualizzare informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico

Consente di cancellare il disco ottico presente nell'unità selezionata (purché si tratti di un supporto riscrivibile). Quando è selezionata l'opzione **Immagine DDP**, se si fa clic sul pulsante i file DDP esistenti vengono cancellati.

Velocità

Selezionare qui la velocità di scrittura. La velocità massima dipende sia dalle caratteristiche del dispositivo di scrittura sia dal supporto multimediale inserito.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attiva, il disco verrà espulso al termine del processo di scrittura.

Cartella Immagine DDP

Consente di specificare il percorso sorgente dell'immagine DDP.

Informazioni sulla scrittura di montaggi audio

È possibile scrivere dei montaggi audio su un CD audio o un'immagine DDP.

Scrittura di un montaggio audio su un CD audio

PREREQUISITI

Configurare il proprio montaggio audio e regolare le impostazioni di scrittura su CD nelle Preferenze globali.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: verificare il montaggio audio per assicurarsi che i punti di inizio, fine e transizione siano come desiderato.
2. Opzionale: nella finestra CD, selezionare **Funzioni > Verifica la conformità del CD**, per verificare che tutte le impostazioni siano in linea con lo standard Red Book.
3. Inserire un CD vuoto nell'unità.

4. Nella finestra CD selezionare **Funzioni > Scrivi CD Audio o DDP**.
5. Dal menu a tendina **Periferica** selezionare il dispositivo di scrittura da utilizzare.
6. Se si desidera bypassare la Sezione Master, attivare **Bypass della Sezione Master**.
7. Selezionare la velocità di scrittura dal menu a tendina **Velocità**.
8. Selezionare il numero di copie che si desidera scrivere.

   Quando si scrive più di una copia, si consiglia di attivare l'opzione **Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura**.
9. Opzionale: attivare una o più delle seguenti opzioni:
   - Attivare **Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura**, se si desidera verificare se l'operazione di scrittura può essere eseguita correttamente.
   - Attivare **Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura** se il montaggio audio utilizza molti plug-in. In questo modo, i dati audio vengono inviati rapidamente al masterizzatore CD.
   - Attivare **Compatibile CD-Extra (nuova sessione possibile)** se si desidera che il CD audio risultante sia compatibile con il formato CD-Extra.
   - Attivare **Espelli al termine del processo** se si desidera che il disco sia espulso automaticamente al termine dell'operazione di scrittura.
10. Fare clic su **OK**.

Risultato

L'operazione di scrittura viene avviata.

Link correlati

Finestra di dialogo Scrivi CD Audio o DDP a pag. 490

Scrittura di un montaggio audio su un'immagine DDP

Prerequisiti

Configurare il proprio montaggio audio e regolare le impostazioni di scrittura su CD nelle Preferenze globali.

Procedimento

1. Opzionale: verificare il montaggio audio per assicurarsi che i punti di inizio, fine e transizione siano come desiderato.
2. Opzionale: nella finestra CD, selezionare **Funzioni > Verifica la conformità del CD**, per verificare che tutte le impostazioni siano in linea con lo standard Red Book.
3. Nella finestra CD selezionare **Funzioni > Scrivi CD Audio o DDP**.
4. Dal menu a tendina **Periferica** selezionare **Immagine DDP**.
5. Se si desidera bypassare la Sezione Master, attivare **Bypass della Sezione Master**.
6. Specificare la cartella di destinazione.

7. Opzionale: attivare **Scrivi la tabella dei contenuti e le informazioni sui clienti** per creare un file di testo contente le informazioni relative al file DDP.
8. Fare clic su **OK** per avviare l'operazione di scrittura.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Scrivi CD Audio o DDP a pag. 490

Scrittura di montaggi audio con una frequenza di campionamento

È possibile scrivere dei montaggi audio su CD/DDP anche se questi non sono a 44.1 kHz. Per poter fare questo, è necessario configurare il plug-in Crystal Resampler nella Sezione Master. Questa procedura non è automatizzata per offrire all'utente la possibilità di personalizzare la qualità di ricampionamento, la limitazione e il dithering.

PREREQUISITI

Configurare il montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella Sezione Master, aggiungere il plug-in Crystal Resampler a uno slot **Effetti**.
2. In Crystal Resampler impostare la **Frequenza di campionamento** su 44,1 kHz.
3. Opzionale: aggiungere un Limitatore di picco e un plug-in di Dithering al termine della Sezione Master.
4. Scrivere il montaggio audio attenendosi alla consueta procedura di scrittura dei montaggi audio.

LINK CORRELATI

Scrittura di un montaggio audio su un CD audio a pag. 496
Scrittura di un montaggio audio su un'immagine DDP a pag. 497

Verifica della transizione tra le tracce

È possibile impostare un tempo di pre-roll prima dell'inizio delle tracce, quindi riprodurre tutte le tracce. In questo modo è possibile verificare la transizione tra le tracce.

PREREQUISITI

Configurare il montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra CD, selezionare **Opzioni > Modifica la durata della riproduzione**.
2. Configurare le impostazioni e fare clic su **OK**.
3. Nella finestra CD selezionare **Funzioni > Riproduci gli inizi di tutte le tracce CD**.

RISULTATO

Ciascun punto di inizio e di fine viene riprodotto sulla base dei valori impostati nella finestra di dialogo Modifica la durata della riproduzione.

Informazioni su CD-Text

CD-Text è un'estensione dello standard CD audio Red Book e consente di salvare informazioni di testo come titolo, paroliere, compositore e ID del disco relativi al CD audio.

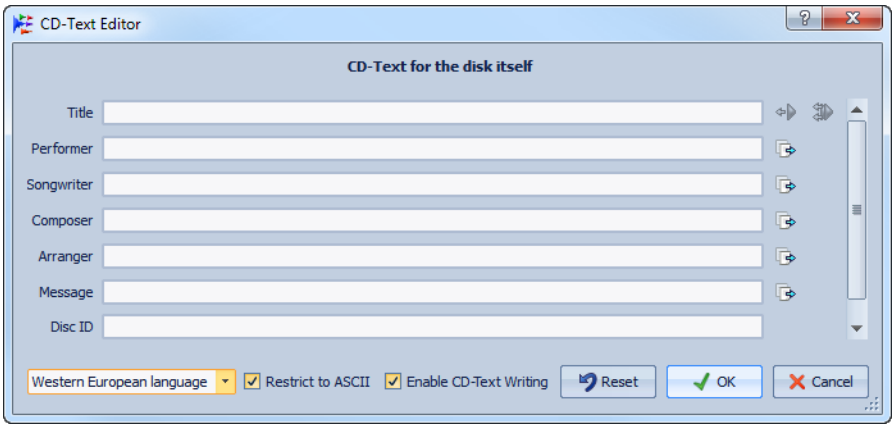
I dati di testo vengono quindi visualizzati dai lettori CD che supportano il formato CD-Text. Il CD-Text può essere incluso anche nel rapporto CD.

Finestra di dialogo Editor del CD-Text

In questa finestra di dialogo è possibile specificare informazioni come titolo della traccia, esecutore e paroliere. Tali informazioni vengono scritte sul CD come CD-Text.

È possibile aggiungere informazioni sul disco e su ciascuna traccia. Queste informazioni devono essere inserite nei campi di testo che scorrono in senso orizzontale. Sono disponibili un pannello contenente i campi per il disco e un pannello per ogni singola traccia.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra CD, scegliere la traccia per la quale si desidera modificare il CD-Text, quindi selezionare **Funzioni > Modifica CD-Text**.



Consente di copiare il nome del marker di inizio della traccia CD in questo campo.

Consente di copiare il nome di ciascun marker di inizio traccia del CD nel campo del titolo di ciascuna traccia del CD.

Consente di copiare il testo in tutte le tracce che si trovano dopo quella corrente.

Barra di scorrimento

Utilizzare la barra di scorrimento per navigare tra tutti i CD-Text. La prima posizione corrisponde all'intero CD, le altre posizioni alle singole tracce.

Selezione della lingua

Qui è possibile selezionare il modo in cui i caratteri devono essere codificati su CD.

NOTA

Se un carattere non è compatibile con CD-Text, esso viene visualizzato come carattere **?** .

Limita al formato ASCII

Al fine di garantire la massima compatibilità con i lettori CD, questa opzione limita i caratteri al formato ASCII quando si utilizza l'opzione **Europa occidentale**. Se questa opzione è attiva e si inserisce un carattere non compatibile, viene visualizzato un carattere **?** .

Abilita la scrittura del CD-Text

Se questa opzione è attiva, il CD-Text viene scritto sul CD.

Rapporti CD audio

Un rapporto CD audio è un rapporto dettagliato sul CD audio attivo. Tale rapporto include un elenco completo delle tracce con codici ISRC, tempi delle tracce e CD-Text.

Il rapporto del CD audio può essere salvato in formato HTML, Adobe PDF, XML, testo semplice, CSV o essere stampato. È possibile scegliere i dettagli degli elementi da visualizzare e includere un logo personalizzato. È possibile, ad esempio, inviare il rapporto del CD audio assieme al CD master a un cliente, al curatore del progetto grafico dell'album o alla casa di produzione discografica.

Sono disponibili due tipi di variabili:

- Le variabili di fabbrica forniscono informazioni generate in automatico su un progetto, come ad esempio numero di tracce, tempi delle tracce, nomi delle tracce, ecc. sulla base dei contenuti reali del progetto.
- La variabili definite dall'utente contengono dati personali come nome dell'azienda, informazioni sul copyright, ecc.

Assieme alle variabili, il rapporto del CD audio può includere anche un CD-Text specificato, ad esempio compositori, musicisti, ecc.

Creazione di un rapporto CD audio

Un rapporto CD Audio dovrebbe essere creato solo quando il montaggio audio è completamente preparato ed è pronto per la scrittura su CD.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire il montaggio audio per il quale si desidera creare il rapporto.

   Il montaggio audio deve essere in modalità stereo.
2. Aprire la finestra CD.
3. Nella finestra CD, selezionare **Funzioni > Genera un rapporto del CD audio**.
4. Nella linguetta **Rich Text**, nella sezione **Formato di uscita**, specificare uno dei seguenti formati di uscita:
   - HTML, Adobe PDF, Stampa, XML o CSV
5. Applicare le proprie impostazioni.
6. Opzionale: nella linguetta **Testo Raw**, selezionare un modello di cue-sheet o inserire le informazioni del cue-sheet.
7. Opzionale: se si desidera salvare il rapporto CD audio in una posizione specifica, attivare **Genera un file specifico** e specificare un nome e una posizione per il file.
8. Fare clic su **Applica**.

Finestra di dialogo Rapporto CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile generare un rapporto CD audio e specificare quali informazioni includere.

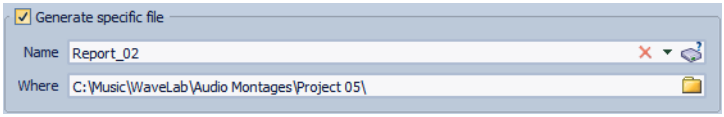
Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra CD, selezionare **Funzioni > Genera un rapporto del CD audio**.

Opzioni globali

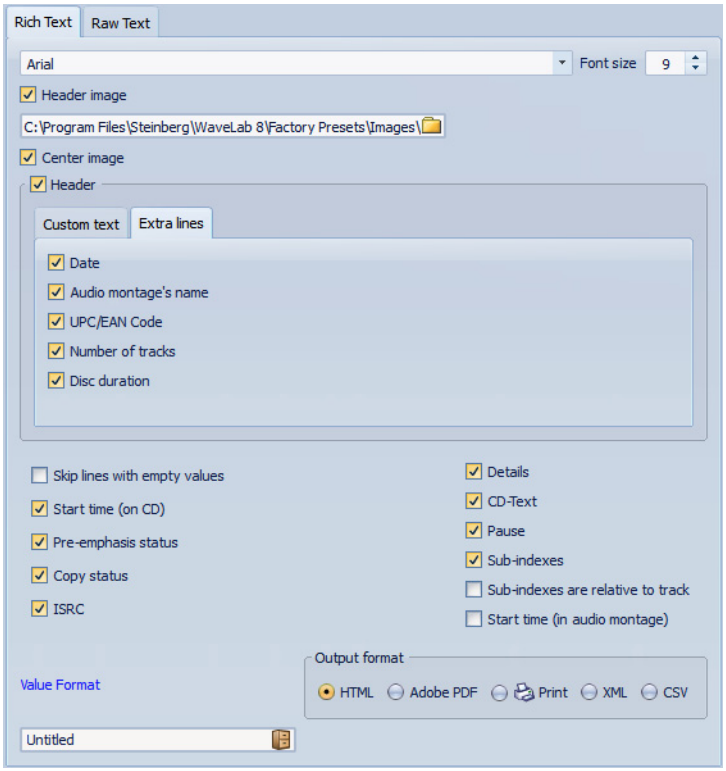
La seguente opzione è disponibile nella linguetta **Rich Text** e nella linguetta **Testo Raw**.

Genera un file specifico

Consente di specificare un nome e una posizione per il rapporto. Il file viene creato quando si fa clic su **Applica**.



Linguetta Rich Text



Font e Dimensione font

Consentono di selezionare il font e la dimensione del font da utilizzare nel rapporto.

Immagine intestazione

Consente di selezionare un'immagine da inserire nella parte superiore del rapporto.

Centra l'immagine

Consente di centrare l'immagine orizzontalmente. Se questa opzione non è attiva, l'immagine viene posizionata a sinistra.

Intestazione

Consente di aggiungere delle informazioni generali all'inizio del rapporto.

Testo personalizzato

Consente di inserire un testo nella parte superiore del rapporto. Per inserire variabili personalizzate, fare clic-destro sul campo di testo.

Linee extra

Consente di selezionare quali delle seguenti informazioni aggiungere all'intestazione:

- Data
- Nome del montaggio audio
- Codice UPC/EAN
- Numero di tracce
- Durata del disco

Salta le linee con valori vuoti

Se questa opzione è attiva, quando una linea contiene una variabile vuota, la linea non viene inserita nel rapporto.

Dettagli

Consente di aggiungere una descrizione delle pause, dell'inizio della traccia e di eventuali sotto-indici.

CD-Text

Se questa opzione è attivata, il CD-Text viene incluso nel rapporto.

Pausa

Se questa opzione è attiva, le informazioni sulle pause vengono incluse nel rapporto.

Stato di Pre-enfasi

Consente di aggiungere una colonna nel rapporto per visualizzare lo stato di pre-enfasi della traccia.

Stato di Copia

Consente di aggiungere una colonna nel rapporto per visualizzare lo stato di copia della traccia.

ISRC

Consente di aggiungere una colonna nel rapporto per visualizzare il codice ISRC.

Sotto-indici

Se questa opzione è attiva, nel rapporto vengono descritti i sotto-indici della traccia.

I sotto-indici sono relativi alla traccia

Consente di impostare i valori dei sotto-indici in modo che siano relativi all'inizio della traccia corrispondente. Se questa opzione non è attiva, essi sono relativi all'inizio del CD.

Tempo di inizio (nel montaggio audio)

Consente di aggiungere una colonna per visualizzare i tempi degli eventi dall'inizio del montaggio audio.

Tempo di inizio (nel CD)

Consente di aggiungere una colonna per visualizzare i tempi degli eventi dall'inizio del CD audio.

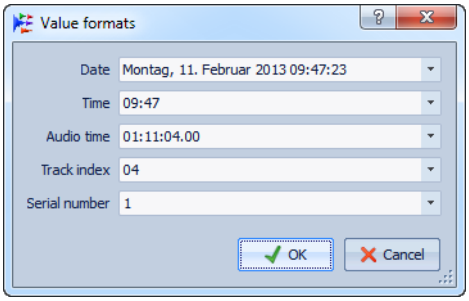
Formato di uscita

Consente di selezionare il formato di uscita per il rapporto.

- **HTML** consente di generare un file html con formato caratteri UTF-8.
- **Adobe PDF** consente di generare un file PDF.
- **Stampa** consente di generare un'anteprima del rapporto e poi di stamparlo. Se non è connessa alcuna stampante, l'anteprima è vuota.
- **XML** consente di generare un file XML contenente le informazioni del CD.
- **CSV** consente di generare un file CSV che può essere importato in un foglio di calcolo. Con il file formato CSV è possibile salvare soltanto le proprietà principali del rapporto CD. È possibile impostare il delimitatore di tipo CSV nella finestra di dialogo Preferenze globali.

Formato dei valori

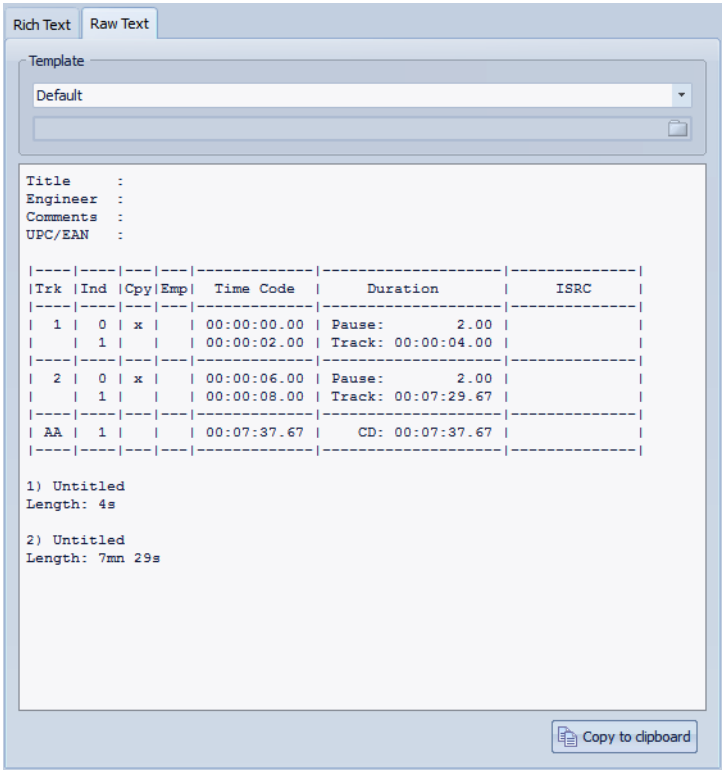
Consente di visualizzare la finestra di dialogo Formato dei valori, nella quale è possibile modificare il formato dei valori generati in automatico. Queste variabili sono parte di tutti i preset salvati per questa finestra di dialogo.



Genera un file specifico

Consente di specificare un nome e una posizione per il rapporto. Il file viene creato quando si fa clic su **Applica**.

Linguetta Testo Raw



Modello

Consente di selezionare un modello per il layout del rapporto. Quando si seleziona **Personalizzato** è inoltre possibile creare il proprio modello di cue-sheet.

Campo Cue Sheet

Consente di scrivere un cue-sheet.

Copia negli appunti

Consente di copiare il testo negli appunti.

Modelli cue-sheet

Un cue-sheet è un modulo alternativo di un rapporto CD basato su testo raw UTF-8 che può essere personalizzato in molti modi diversi. Per creare un cue-sheet è necessario possedere competenze informatiche e di programmazione, perché si utilizzano comandi e variabili.

I cue-sheet sono organizzati nel modo descritto di seguito. Diversi codici, comandi e variabili possono essere inseriti in un file di testo: il modello. Quando si fa uso di un programma per generare un cue-sheet, esso crea un file di testo sulla base dei codici che trova nel modello.

Se il programma trova una variabile, la sostituisce con alcune informazioni relative al CD. Ad esempio, esiste una variabile chiamata "NUM_TRACKS". Quando il programma trova questa variabile, la sostituisce con il numero reale di tracce su CD.

I comandi, invece, sono istruzioni che indicano al programma di eseguire una determinata operazione. Ad esempio, il comando "TIMECODE SEPARATOR =" seguito da pochi caratteri speciali, istruisce il programma riguardo ai caratteri da inserire tra i valori di timecode, in modo che sia possibile visualizzare i valori dei codici di timecode in formato 00:00:00.00, "00 00 00 00" o qualsiasi altro formato desiderato.

I seguenti codici possono essere inseriti per scopi specifici:

Codice	Descrizione
$	Una variabile. Il testo che segue la «$» è il nome del comando, ad esempio «$TITLE». Una variabile può essere collocata in qualsiasi punto di una riga e possono esserci diverse variabili su una stessa riga.
#	Un comando. Il testo che segue «#» è il nome del comando, ad esempio «#FOR EACH TRACK». Può esserci solo un comando per riga e non dovrebbe esserci nient'altro sulla stessa riga.
;	Se una riga inizia con un punto e virgola (;), la riga viene interpretata come commento. Nessuna parte di questa riga viene inserita nel cue-sheet. Questa opzione è utile, ad esempio, per scrivere delle note.

Tutti gli altri caratteri di testo possono essere inseriti in righe distinte o in mezzo alle variabili e vengono utilizzati così come sono. Ad esempio, se si digita «Title: $TITLE» e il titolo immesso è «My Greatest Hits!», il testo «Title: My Greatest Hits» viene visualizzato nel cue-sheet.

Per scoprire i comandi disponibili e la loro modalità di utilizzo, è possibile aprire i modelli inclusi e analizzarli. Sono disponibili le seguenti variabili:

Numero traccia

Variabile	Descrizione
T0	Numero decimale, ad es. «1» o «22»
T1	Numero a due cifre giustificato con spazio, ad es. «1» o «22»
T2	Numero a due cifre giustificato con zero, ad es. «01» o «22»

Indice della traccia

Variabile	Descrizione
I0	Numero decimale, ad es. «1» o «22»
I1	Numero a due cifre giustificato con spazio, ad es. «1» o «22»

Variabile	Descrizione
I2	Numero a due cifre giustificato con zero, ad es. «01» o «22»

Stato di protezione della copia

Variabile	Descrizione
C1	«x» o « »
C2	«Y» o «N»

Stato di Enfasi

Variabile	Descrizione
E1	«x» o « »
E2	«Y» o «N»

Tempo assoluto dell'indice

Variabile	Descrizione
TIME_IA_0	Numero decimale
TIME_IA_1	Numero decimale a 7 cifre giustificato con spazio
TIME_IA_2	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff»
TIME_IA_3	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» giustificato con spazio, zero iniziale non visualizzato
TIME_IA_4	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» compresso: se non sono inserite le ore, nessuna visualizzazione
TIME_IA_5	Tempo in formato «mm:ss:ff» ore non indicate
TIME_IA_6	Tempo in formato «mm:ss:ff» giustificato con spazio: zero iniziale non visualizzato, ore non indicate
TIME_IA_7	Tempo in formato «mm:ss:ff» minuti non visualizzati se non richiesto, ore non indicate
TIME_IA_8	Tempo in formato «1h 2mn 3s 4f»
TIME_IA_9	Tempo in formato «1h 2mn 3s»

Tempo dell'indice relativo all'inizio del CD

Variabile	Descrizione
TIME_IR_0	Numero decimale
TIME_IR_1	Numero decimale a 7 cifre giustificato con spazio
TIME_IR_2	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff»
TIME_IR_3	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» giustificato con spazio, zero iniziale non visualizzato
TIME_IR_4	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» compresso: se non sono inserite le ore, nessuna visualizzazione
TIME_IR_5	Tempo in formato «mm:ss:ff» ore non indicate
TIME_IR_6	Tempo in formato «mm:ss:ff» giustificato con spazio: zero iniziale non visualizzato, ore non indicate
TIME_IR_7	Tempo in formato «mm:ss:ff» minuti non visualizzati se non richiesto, ore non indicate
TIME_IR_8	Tempo in formato «1h 2mn 3s 4f»
TIME_IR_9	Tempo in formato «1h 2mn 3s»

Tempo dell'indice relativo all'inizio della traccia

Variabile	Descrizione
TIME_IT_0	Numero decimale
TIME_IT_1	Numero decimale a 7 cifre giustificato con spazio
TIME_IT_2	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff»
TIME_IT_3	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» giustificato con spazio, zero iniziale non visualizzato
TIME_IT_4	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» compresso: se non sono inserite le ore, nessuna visualizzazione
TIME_IT_5	Tempo in formato «mm:ss:ff» ore non indicate
TIME_IT_6	Tempo in formato «mm:ss:ff» giustificato con spazio: zero iniziale non visualizzato, ore non indicate
TIME_IT_7	Tempo in formato «mm:ss:ff» minuti non visualizzati se non richiesto, ore non indicate

Variabile	Descrizione
TIME_IT_8	Tempo in formato «1h 2mn 3s 4f»
TIME_IT_9	Tempo in formato «1h 2mn 3s»

Durata pausa

Variabile	Descrizione
TIME_PA_0	Numero decimale
TIME_PA_1	Numero decimale a 7 cifre giustificato con spazio
TIME_PA_2	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff»
TIME_PA_3	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» giustificato con spazio, zero iniziale non visualizzato
TIME_PA_4	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» compresso: se non sono inserite le ore, nessuna visualizzazione
TIME_PA_5	Tempo in formato «mm:ss:ff» ore non indicate
TIME_PA_6	Tempo in formato «mm:ss:ff» giustificato con spazio: zero iniziale non visualizzato, ore non indicate
TIME_PA_7	Tempo in formato «mm:ss:ff» minuti non visualizzati se non richiesto, ore non indicate
TIME_PA_8	Tempo in formato «1h 2mn 3s 4f»
TIME_PA_9	Tempo in formato «1h 2mn 3s»

Lunghezza traccia

Variabile	Descrizione
TIME_TR_0	Numero decimale
TIME_TR_1	Numero decimale a 7 cifre giustificato con spazio
TIME_TR_2	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff»
TIME_TR_3	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» giustificato con spazio, zero iniziale non visualizzato
TIME_TR_4	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» compresso: se non sono inserite le ore, nessuna visualizzazione

Variabile	Descrizione
TIME_TR_5	Tempo in formato «mm:ss:ff» ore non indicate
TIME_TR_6	Tempo in formato «mm:ss:ff» giustificato con spazio: zero iniziale non visualizzato, ore non indicate
TIME_TR_7	Tempo in formato «mm:ss:ff» minuti non visualizzati se non richiesto, ore non indicate
TIME_TR_8	Tempo in formato «1h 2mn 3s 4f»
TIME_TR_9	Tempo in formato «1h 2mn 3s»

Lunghezza CD

Variabile	Descrizione
TIME_CD_0	Numero decimale
TIME_CD_1	Numero decimale a 7 cifre giustificato con spazio
TIME_CD_2	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff»
TIME_CD_3	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» giustificato con spazio, zero iniziale non visualizzato
TIME_CD_4	Tempo in formato «hh:mm:ss:ff» compresso: se non sono inserite le ore, nessuna visualizzazione
TIME_CD_5	Tempo in formato «mm:ss:ff» ore non indicate
TIME_CD_6	Tempo in formato «mm:ss:ff» giustificato con spazio: zero iniziale non visualizzato, ore non indicate
TIME_CD_7	Tempo in formato «mm:ss:ff» minuti non visualizzati se non richiesto, ore non indicate
TIME_CD_8	Tempo in formato «1h 2mn 3s 4f»
TIME_CD_9	Tempo in formato «1h 2mn 3s»

Varie

Variabile	Descrizione
NUM_TRACKS	Il numero totale di tracce come numero decimale
UPC	Codice UPC/EAN

Variabile	Descrizione
ISRC	Codice ISRC
FILE	Nome del file (senza percorso)
PFILE	Nome del file (con percorso)
TRACK_NAME	Nome traccia
TRACK_COMMENT	Commento traccia

Creazione di un modello di cue-sheet

È possibile creare un modello di cue-sheet e caricarlo ogni volta che si desidera creare un rapporto CD audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire il montaggio audio che contiene le tracce CD.

   Il montaggio audio deve essere in modalità stereo.
2. Aprire la finestra CD.
3. Nella finestra CD, selezionare **Funzioni > Genera un rapporto del CD audio**.
4. Aprire la linguetta **Testo Raw**.
5. Nella sezione Modello, selezionare **Personalizzato** per aprire un cue-sheet vuoto oppure selezionare uno dei cue-sheet disponibili per modificarli.
6. Inserire le informazioni del cue-sheet.
7. Attivare **Genera un file specifico** e specificare un nome file e una posizione.
8. Fare clic su **Applica** per salvare il modello del cue-sheet.

Funzione di scrittura del DVD-Audio

Prima di scrivere un montaggio audio su DVD-Audio, i contenuti del progetto DVD-Audio devono essere renderizzati nella cartella AUDIO_TS. Questa cartella viene aggiunta automaticamente al progetto CD/DVD dati, da cui è possibile avviare la vera e propria operazione di scrittura.

Finestra di dialogo Creazione del DVD-Audio

Questa finestra di dialogo consente di regolare le impostazioni per la creazione di un DVD-Audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra DVD-Audio, impostare il progetto DVD-Audio e fare clic sull'icona **Scrivi DVD-Audio**.

Esegui solamente un test

Se questa opzione è attiva, tutti i dati verranno verificati e renderizzati in memoria, in modo da poter sapere se il progetto DVD-Audio è completo e pronto per la renderizzazione. Quando il test è terminato, si apre un rapporto.

Tratta ciascun montaggio audio con il proprio set di plug-in

Se questa opzione è attiva, ogni montaggio audio viene renderizzato con i relativi effetti della Sezione Master.

Utilizza le impostazioni correnti della Sezione Master per tutti i montaggi audio

Se questa opzione è attiva, tutti i montaggi audio vengono renderizzati utilizzando le impostazioni della Sezione Master selezionate.

Ignora

Se questa opzione è attiva, tutti i montaggi audio vengono renderizzati senza gli effetti della Sezione Master.

Cartella di uscita

Consente di selezionare la cartella di destinazione per i file renderizzati.

Renderizzazione del DVD-Audio

Per poter scrivere il progetto DVD-Audio su disco o immagine ISO, è necessario prima renderizzarlo.

PREREQUISITI

Configurare il progetto DVD-Audio.

Per utilizzare i plug-in della Sezione Master durante la renderizzazione del progetto, configurare la Sezione Master in base alle proprie preferenze.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra DVD-Audio selezionare **Modifica > Scrivi il DVD-Audio** o fare clic sull'icona **Scrivi il DVD-Audio**.
2. Nell'area dei plug-in della Sezione Master, attivare una delle seguenti opzioni:
   - **Tratta ciascun montaggio audio con il proprio set di plug-in**
   - **Utilizza le impostazioni correnti della Sezione Master per tutti i montaggi audio**
   - **Ignora**
3. Specificare una cartella di uscita.
4. Fare clic su **OK**.

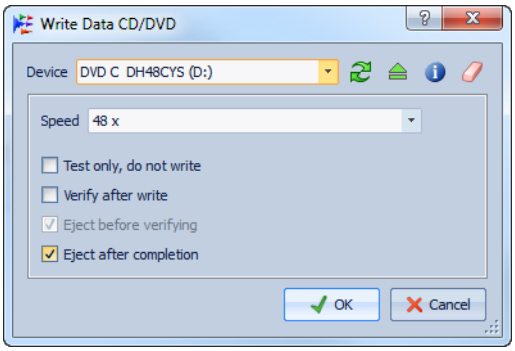
RISULTATO

Viene visualizzata la finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati, che consente di scrivere il proprio progetto DVD-Audio.

Finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati durante la scrittura del DVD-Audio

In questa finestra di dialogo è possibile scrivere un progetto DVD-Audio su CD/DVD o su file ISO.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra DVD-Audio, impostare e renderizzare il progetto DVD-Audio. Al termine dell'operazione di renderizzazione, viene visualizzata la finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati.



Periferica

Consente di selezionare il masterizzatore che si intende utilizzare. In alternativa è possibile selezionare **Immagine ISO** per scrivere un file su disco fisso. La scrittura di un'immagine ISO consente di creare una copia da utilizzare con supporti ottici in seguito.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente quando questa finestra di dialogo viene visualizzata. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu della velocità.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sulla periferica selezionata

Consente di aprire la finestra di dialogo Informazioni sulla periferica, per visualizzare informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico

Consente di cancellare il disco ottico presente nell'unità selezionata (purché si tratti di un supporto riscrivibile). Quando è selezionata l'opzione **Immagine ISO**, se si fa clic sul pulsante viene cancellato il file ISO esistente.

Nome del file ISO

Quando è selezionato **Immagine ISO** nel menu **Periferica**, specificare il nome e la posizione del file ISO nel campo di testo.

Velocità

Selezionare qui la velocità di scrittura. La velocità massima dipende sia dalle caratteristiche del dispositivo di scrittura sia dal supporto multimediale inserito.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Verifica dopo la scrittura

Se questa opzione è attiva, i dati scritti sul supporto vengono automaticamente verificati al termine del processo di scrittura.

Espelli prima di verificare

Se questa opzione è attiva, il disco viene espulso e reinserito prima del processo di verifica, in modo da forzare l'uscita dell'unità dallo stato di scrittura. Questo è possibile solamente se il disco può essere reinserito automaticamente.

Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attiva, il disco verrà espulso al termine del processo di scrittura.

Scrittura di un progetto DVD-Audio su un CD/DVD dati

Dopo aver renderizzato il progetto DVD-Audio, è possibile scriverlo su un CD/DVD dati.

PREREQUISITI

Configurare e renderizzare un progetto DVD-Audio.

IMPORTANTE

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: controllare il progetto DVD-Audio per assicurarsi che i punti di inizio, fine e transizione siano come desiderato.
2. Opzionale: nella finestra DVD-Audio, selezionare **Modifica > Verifica la conformità del DVD-Audio**, per verificare che tutte le impostazioni siano compatibili con lo standard Red Book.
3. Inserire un CD vuoto nell'unità.
4. Dal menu a tendina **Periferica**, selezionare il dispositivo di scrittura da utilizzare.
5. Selezionare la velocità di scrittura dal menu a tendina **Velocità**.

6. Opzionale: attivare una o più delle seguenti opzioni:
   - Attivare **Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura**, se si desidera verificare se l'operazione di scrittura può essere eseguita correttamente.
   - Attivare **Verifica dopo la scrittura**, se si desidera che il file venga verificato dopo l'operazione di scrittura.
   - Attivare **Espelli prima di verificare** e/o **Espelli al termine del processo** se si desidera che il disco sia espulso automaticamente al termine dell'operazione corrispondente.
7. Fare clic su **OK** per avviare l'operazione di scrittura.

Scrittura di un progetto DVD-Audio su un'immagine ISO

Quando si desidera salvare un intero progetto DVD-Audio senza scriverlo su DVD, è possibile salvarlo come immagine ISO.

PREREQUISITI

Configurare e renderizzare un progetto DVD-Audio.

PROCEDIMENTO

1. Controllare il progetto DVD-Audio per assicurarsi che i punti di inizio, fine e transizione siano come desiderato.
2. Opzionale: nella finestra DVD-Audio selezionare **Modifica > Verifica la conformità del DVD-Audio**, per verificare che tutte le impostazioni siano in linea con lo standard Red Book.
3. Nella finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati, dal menu a tendina **Periferica**, selezionare **Immagine ISO**.
4. Specificare un nome file e una posizione del file ISO.
5. Fare clic su **OK**.
   La scrittura del file ISO viene avviata.
6. Al termine dell'operazione, fare clic su **OK**.

Progetti CD/DVD dati

Un progetto CD/DVD dati può essere utilizzato per compilare e scrivere un CD, DVD o Blu-ray di soli dati o per scrivere un'immagine ISO. È possibile inserire un nome per il disco e modificare la relativa struttura dei file prima di scrivere i dati su CD, DVD, Blu-ray o immagine ISO.

Creazione di un progetto CD/DVD dati

Un progetto CD/DVD dati può essere utilizzato per compilare e scrivere un CD, DVD o Blu-ray di soli dati o per scrivere un'immagine ISO.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > CD/DVD dati**.
2. Aggiungere i file al progetto tramite uno dei seguenti metodi:
   - Trascinare i file dal browser dei file di WaveLab o da Esplora risorse/Finder nella finestra CD/DVD dati.
   - Trascinare una linguetta da una qualsiasi area di lavoro dentro alla finestra CD/DVD dati.
   - In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **File > Speciale > Aggiungi a un CD/DVD dati** per aggiungere il file aperto al progetto **CD/DVD dati**.
3. Opzionale: fare clic sull'icona **Nuova cartella**, specificare un nome per la cartella e ordinare i file trascinandoli.

Scrittura di un progetto CD/DVD dati

PREREQUISITI

Aprire la finestra di dialogo CD/DVD dati e aggiungere i file che si desidera scrivere sul CD/DVD dati.

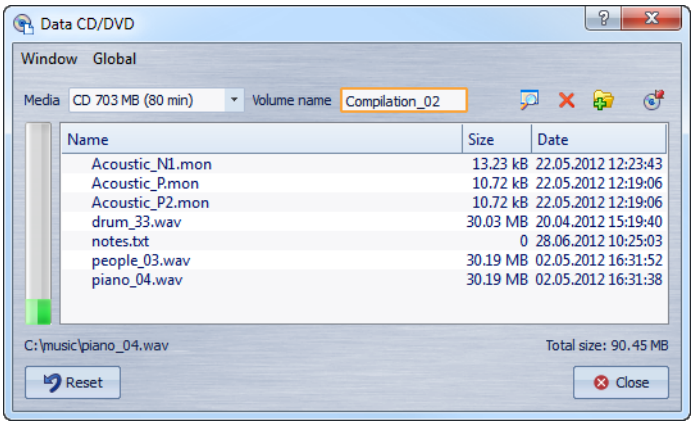
PROCEDIMENTO

1. Fare clic sull'icona **Scrivi CD/DVD dati**.
2. Selezionare un dispositivo di scrittura.
   - Se si seleziona **Immagine ISO**, specificare il nome e la posizione del file.
   - Se si seleziona un masterizzatore CD/DVD, specificare la velocità di scrittura e modificare gli altri dettagli.
3. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo CD/DVD dati

In questa finestra di dialogo è possibile creare un progetto CD/DVD dati e scriverlo su CD, DVD, Blu-ray, o immagine ISO.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > CD/DVD dati**.



Supporto

Selezionare il tipo di supporto multimediale su cui si desidera scrivere. Se la dimensione del supporto multimediale che si desidera utilizzare non è elencata, selezionare il tipo di supporto che offre una dimensione in linea con le proprie esigenze.

Nome del volume

Inserire qui il nome del volume del CD/DVD.

Apri Esplora risorse/Finder

Consente di aprire Esplora risorse/Finder per visualizzare la posizione del file selezionato.

Rimuovi file e cartelle selezionati

Consente di eliminare dal CD/DVD tutti i file e le cartelle selezionati.

Nuova cartella

Consente di creare una nuova cartella. È inoltre possibile creare delle sotto-cartelle.

Finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati

Consente di aprire la finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati per scrivere sul supporto multimediale.

Elenco CD/DVD dati

Consente di visualizzare il progetto CD/DVD, nonché la dimensione e la data di creazione dei file.

Spazio disponibile sul supporto multimediale

Consente di visualizzare lo spazio utilizzato nel supporto multimediale. La dimensione totale del progetto CD/DVD dati viene visualizzata sotto l'elenco del CD/DVD dati.

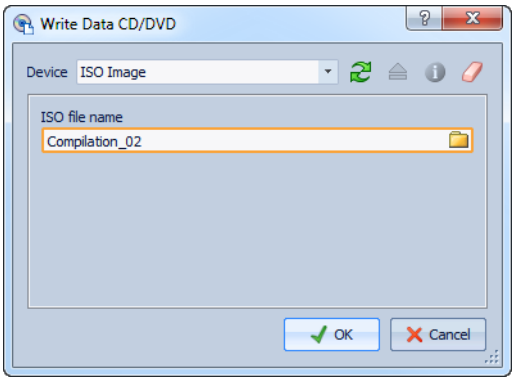
Reinizializza

Consente di eliminare tutti i file dal progetto CD/DVD dati.

Finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati

In questa finestra di dialogo, è possibile scrivere un progetto CD/DVD dati su CD/DVD o su file ISO.

Nella finestra di dialogo CD/DVD dati fare clic sull'icona **Scrivi CD/DVD dati**.



Periferica

Qui è possibile selezionare il masterizzatore che si intende utilizzare. In alternativa è possibile selezionare **Immagine ISO** per scrivere un file su disco fisso. La scrittura di un'immagine ISO consente di creare una copia da utilizzare con supporti ottici in seguito.

NOTA

In sistemi Mac, aprire WaveLab senza alcun supporto multimediale inserito. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente quando questa finestra di dialogo viene visualizzata. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu della velocità.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sull'unità selezionata

Consente di aprire la finestra di dialogo Informazioni sulla periferica, per visualizzare informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico

Consente di cancellare il disco ottico presente nell'unità selezionata (purché si tratti di un supporto riscrivibile). Quando è selezionata l'opzione **Immagine ISO**, se si fa clic sul pulsante viene cancellato il file ISO esistente.

Nome del file ISO

Se è selezionata l'opzione **Immagine ISO** nel menu **Periferica**, specificare il nome e la posizione del file ISO nel campo di testo.

Velocità

Selezionare qui la velocità di scrittura. La velocità massima dipende sia dalle caratteristiche del dispositivo di scrittura sia dal supporto multimediale inserito.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Crea una sessione CD-Extra

Se questa opzione è attiva, i dati vengono scritti in una nuova sessione dopo le tracce audio. Questo consente di creare un CD-Extra, conosciuto anche come Enhanced CD e CD Plus. Affinché questa opzione funzioni, il CD che si trova nell'unità deve contenere delle tracce audio scritte con l'opzione CD-Extra. In caso contrario, l'operazione non può andare a buon fine.

Verifica dopo la scrittura

Se questa opzione è attiva, i dati scritti sul supporto vengono automaticamente verificati al termine del processo di scrittura.

Espelli prima di verificare

Se questa opzione è attiva, il disco viene espulso e reinserito prima del processo di verifica, in modo da forzare l'uscita dell'unità dallo stato di scrittura. Questo è possibile solamente se il disco può essere reinserito automaticamente.

Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attiva, il disco verrà espulso al termine del processo di scrittura.

Informazioni sui formati dei CD Audio

Questo capitolo intende fornire informazioni generali sui formati dei CD e aiutare così l'utente a capire come creare il proprio CD personale.

Questa documentazione è pensata per offrire soltanto le informazioni di base sull'argomento. Per ulteriori informazioni, si consiglia di consultare un manuale sull'argomento o di effettuare delle ricerche su Internet.

Principali formati CD

I contenuti su CD possono essere scritti in diversi formati. Ad esempio, CD audio, CD-ROM e CD-I. Questi formati sono leggermente diversi l'uno dall'altro.

La specifica per il CD audio è chiamata Red Book. Questo è lo standard a cui WaveLab si conforma.

NOTA

CD Red Book non è quindi un vero formato file. Tutto l'audio su CD viene salvato in un file di grandi dimensioni. Sugli hard disk, invece, ciascun file viene salvato separatamente. Occorre sempre considerare che l'audio, di fatto, non è altro che un lungo flusso di dati digitali.

Supporto CD-Extra

Il CD-Extra è un formato che consente di scrivere audio e dati su un solo CD, proprio come CD Mixed Mode. Quando si scrive un CD audio, è possibile predisporlo per il supporto del CD-Extra (conosciuto anche come Enhanced CD o CD Plus).

Se nei CD Mixed Mode l'audio si trova nelle ultime tracce, i CD-Extra, al contrario, contengono l'audio nelle prime tracce del CD e i dati in quelle successive.

Tutte le funzionalità previste dello standard per CD audio Red Book sono disponibili con il formato CD-Extra, a differenza dei CD Mixed Mode. Dopo che un CD Audio è stato scritto con supporto CD-Extra, è possibile aggiungere i dati al CD in una sessione separata, creando e scrivendo un progetto CD Dati.

NOTA

Le unità CD di alcuni computer possono non riconoscere i CD in formato CD-Extra.

Tipi di eventi relativi a un CD Audio

È possibile utilizzare tre tipi di eventi per specificare diverse sezioni dell'audio sul CD.

Evento	Descrizione
Inizio traccia	Un CD può contenere fino a 99 tracce. Ciascuna è identificata soltanto dal suo punto di inizio.
Sotto-indice della traccia	Nei lettori CD avanzati una traccia può essere suddivisa in sotto-indici (talvolta chiamati solo indici). Questi vengono utilizzati per identificare le posizioni importanti all'interno di una traccia. Ogni traccia può contenere fino a 98 sotto-indici. Tuttavia, poiché la ricerca e la localizzazione di un sotto-indice è un'operazione complessa che richiede tempo, molti lettori CD ignorano queste informazioni.
Pausa	Viene visualizzata una pausa prima di ogni traccia. Le pause possono essere di durate variabili. Alcuni lettori CD indicano le pause tra le tracce sui loro display.

Informazioni su frame, posizioni, piccoli frame e bit

I dati su un CD audio vengono suddivisi in frame.

Un frame consiste in 588 campioni stereo. 75 frame compongono un secondo di audio. Questo perché la frequenza di campionamento del formato CD è pari a 44.100 Hz (campioni per secondo) e 44.100/588 = 75. Quando si specificano le posizioni su CD in WaveLab, è possibile farlo nel formato mm:ss:ff (minuti:secondi:frame). I valori del frame variano da 0 a 74, perché sono presenti 75 frame per secondo.

Tecnicamente, in un CD non c'è modo di specificare niente di più piccolo di un frame. Ne consegue che la lunghezza dei campioni di una traccia non corrisponde a un numero preciso di frame e pertanto alla fine di una traccia viene aggiunto un dello spazio vuoto. Inoltre, durante la riproduzione del CD non è possibile passare a un punto compreso tra due frame. Se si necessita di dati che si trovano al centro di un frame, è quindi necessario leggere l'intero frame. Questa è un'altra differenza tra il CD e il disco fisso, dove è possibile localizzare qualsiasi byte senza dover leggere i dati circostanti.

Ma i frame non sono i blocchi di dati più piccoli su CD. Esistono anche altri elementi chiamati «piccoli frame». Un piccolo frame è un contenitore di 588 bit. 98 piccoli frame formano un frame normale. In ciascun piccolo frame c'è spazio soltanto per sei campioni stereo: questo significa che molto spazio è riservato ai dati piuttosto che all'audio. Tali dati sono costituiti dalle informazioni per la codifica, la sincronizzazione del laser e la correzione degli errori, nonché dai dati PQ per identificare i limiti delle tracce. Questi dati PQ sono della massima importanza per tutti gli utenti che creano CD autonomamente. Essi possono essere gestiti agevolmente in WaveLab.

Gestione dei codici PQ

I codici PQ contengono informazioni sugli inizi delle tracce, i sotto-indici e la pause.

Durante la creazione di un CD è necessario tenere in considerazione alcune regole. Ad esempio, dovrebbero esserci alcuni frame di silenzio prima di ciascuna traccia, i sotto-indici dovrebbero essere collocati leggermente in anticipo, dovrebbero esserci delle pause all'inizio o alla fine dell'intero CD, ecc.

Quando si creano dei CD da un montaggio audio, queste regole e impostazioni sono gestite dal CD Wizard. Se non si modificano queste impostazioni, vengono inseriti dei valori di default che garantiscono il corretto funzionamento del CD. In ogni caso, è ancora possibile impostare i codici PQ in base alle proprie preferenze. Si consiglia di non modificare le impostazioni.

WaveLab consente di visualizzare solo marker di CD intuitivi e genera automaticamente i codici PQ per la scrittura su CD.

Codici ISRC

L'International Standard Recording Code (ISRC) è un codice identificativo che viene utilizzato nei CD che hanno una distribuzione commerciale. WaveLab consente di specificare un codice ISRC per ciascuna traccia audio. Questi codici sono forniti dal produttore o dai clienti.

Il codice ISRC è strutturato nella modalità descritta di seguito:

- Codice del paese (2 caratteri ASCII)
- Codice del proprietario (3 caratteri ASCII o cifre)
- Anno di registrazione (2 cifre o caratteri ASCII)
- Numero di serie (5 cifre o caratteri ASCII)

In molti casi i gruppi di caratteri sono separati da trattini per semplificare la lettura, ma i trattini non fanno parte del codice.

Codici UPC/EAN

Il codice UPC/EAN (Universal Product Code/European Article Number) è un numero di catalogo associato a un elemento (come un CD) pensato per la distribuzione commerciale. In un CD, il codice viene chiamato anche Numero di catalogo. È presente un codice di questo tipo su ogni disco. Questi codici sono forniti dal produttore o dai clienti.

L'UPC è un codice a barre a 12 cifre largamente diffuso negli Stati Uniti e in Canada. EAN-13 è uno standard di codici a barre a 13 cifre (12 + una cifra della somma di controllo) definito dall'organizzazione di standard GS1. EAN è stato ora rinominato International Article Number (Numero articolo internazionale), ma come acronimo è rimasto invariato.

Pre-enfasi

La pre-enfasi del CD si riferisce al processamento progettato per incrementare, all'interno di una banda di frequenze, l'ampiezza di alcune frequenze (solitamente superiori) rispetto all'ampiezza di altre (solitamente inferiori). Il fine ultimo è quello di migliorare il rapporto segnale-rumore complessivo abbassando le frequenze durante la riproduzione.

La pre-enfasi viene normalmente utilizzata per telecomunicazioni, registrazioni audio digitali, incisione di dischi e trasmissioni in FM. La presenza di pre-enfasi in una traccia viene talvolta indicata da un segno di spunta nella colonna della finestra di dialogo Importa CD Audio.

Disc-At-Once - Scrittura di CD-R per la copia su CD reali

WaveLab scrive i CD audio solo in modalità Disc-at-Once.

- Se si desidera creare un CD-R da utilizzare come master per la produzione di CD veri e propri, è necessario scrivere il CD-R in modalità Disc-At-Once. In questa modalità, l'intero disco viene scritto in un solo passaggio. Esistono altre modalità di scrittura su CD, ossia Track-At-Once e Multisessione. Se si utilizzano questi formati di scrittura, i blocchi di collegamento creati per legare insieme i diversi passaggi della registrazione verranno rilevati come errori irreversibili quando si prova a masterizzare dal CD-R. Questi collegamenti possono anche produrre dei click durante la riproduzione del CD.
- La modalità Disc-At-Once offre maggiore flessibilità quando si specificano le lunghezze delle pause tra le tracce.
- Disc-At-Once è l'unica modalità che supporta i sotto-indici.

Confronto tra scrittura al volo e scrittura con immagine del CD

WaveLab scrive un CD al volo, ossia non crea un immagine del CD prima di scrivere. Questo metodo rende più rapida la scrittura di CD/DVD e richiede meno spazio su disco. È comunque possibile creare un'immagine prima della scrittura su CD.

Editing dello spettro

L'editing dello spettro consente di modificare e processare singoli intervalli di frequenze invece di un intero spettro di frequenze.

Sono disponibili due principali modalità operative:

- Il processamento chirurgico (offline) è pensato per un restauro audio applicato a intervalli di tempo ridotti.
- Il processamento della Sezione Master consente di processare uno specifico intervallo delle frequenze tramite la Sezione Master.

Entrambe le modalità funzionano su una regione dello spettro, impostata tramite lo strumento **Selezione dello spettro**. La selezione della regione definisce l'intervallo di tempo e uno specifico intervallo delle frequenze. Ciò consente di modificare e processare l'audio sia nel dominio del tempo sia in uno specifico dominio delle frequenze.

L'editing dello spettro può eseguire diversi tipi di processamento. Nonostante sia sviluppato per il restauro audio, esso può essere utilizzato anche per effetti artistici o speciali.

L'editing dello spettro si compone dei seguenti passaggi:

- Impostare la finestra wave sulla modalità di visualizzazione dello spettro.
- Selezionare la regione che si desidera modificare.
- Modificare la regione nell'Editor Spettrale applicando le operazioni dei filtri, copiando altre regioni o inviandola alla Sezione Master per applicare gli effetti.

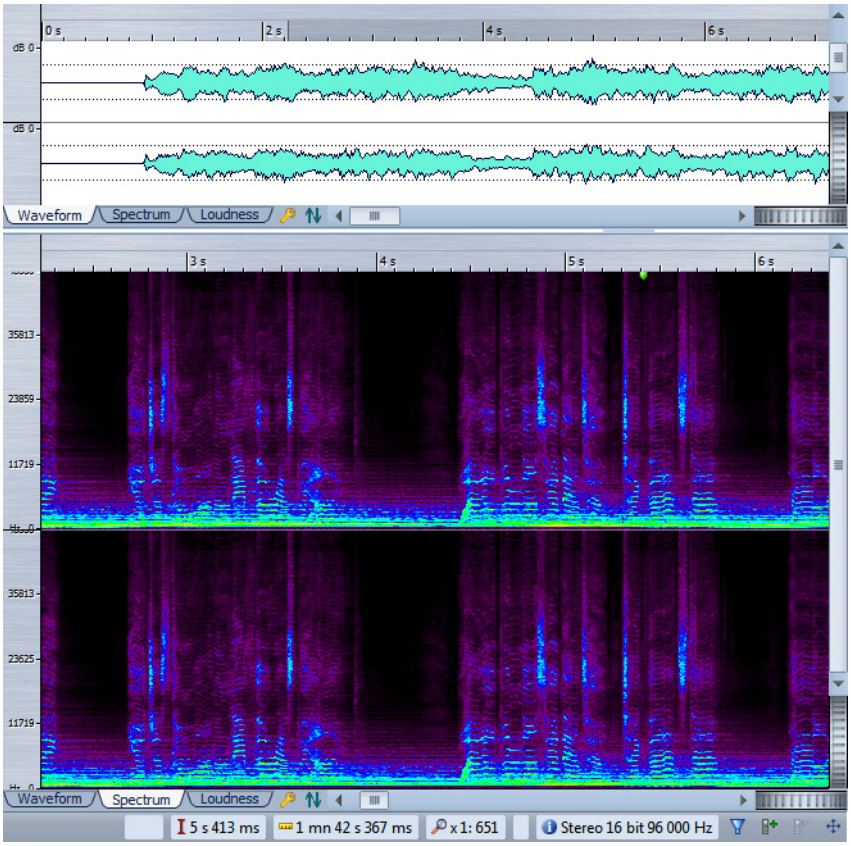
L'editing dello spettro può essere eseguito solo quando è selezionata la modalità **Spettro**.

Display dello spettro

Il display dello spettro nella finestra wave consente di visualizzare lo spettro delle frequenze in relazione al tempo.

Per visualizzare lo spettro del file audio nell'area di lavoro File Audio, fare clic sulla linguetta **Spettro** sotto al display della forma d'onda.

Per visualizzare lo spettro del file audio e attivare la modalità di editing dello spettro, fare clic sullo strumento **Selezione dello spettro**.



Ogni linea verticale rappresenta lo spettro delle frequenze in una particolare posizione.

- Le basse frequenze vengono visualizzate nella parte inferiore del display, le alte frequenze in quella superiore.
- Nella finestra di dialogo Opzioni Spettrogramma, è possibile definire la modalità di rappresentazione dello spettro. Lo spettro può essere rappresentato a colori o in bianco e nero. Nella modalità a colori, le frequenze con volumi elevati vengono visualizzate in rosso, quelle deboli in viola scuro.
- Il righello verticale sulla sinistra consente di visualizzare l'intervallo delle frequenze in Hz.
- La barra di stato consente di visualizzare il tempo/frequenza nella posizione del cursore del mouse.
- Se si punta il cursore del mouse su una determinata regione, viene visualizzato un tooltip che indica l'intervallo delle frequenze e del tempo per la regione corrente.

NOTA

Il display dello spettro è utile per il restauro audio tramite procedure di modifica e processamento nell'Editor Spettrale. Queste procedure sono solitamente applicate a segmenti di tempo molto ridotti di un file audio. Per procedure di modifica standard, utilizzare il display wave.

LINK CORRELATI

Opzioni Spettrogramma a pag. 132

Processamento chirurgico

Il processamento chirurgico può essere utilizzato per processare offline brevi regioni, fino a 30 secondi di durata. Questo tipo di processamento è solitamente utilizzato per ridurre, rimuovere o sostituire con grande precisione artefatti sonori indesiderati nel materiale audio.

Ad esempio, questa funzione può essere utile per sostituire una parte di una registrazione dal vivo che contiene un rumore indesiderato, come ad esempio lo squillo di un telefono cellulare, con una copia di una regione simile dello spettro che contiene un segnale pulito.

NOTA

In generale, la combinazione copia/incolla offre i risultati migliori se le regioni di origine e di destinazione sono scelte correttamente.

Come con tutte le operazioni dell'Editor Spettrale, è necessario prima definire una regione di tempo e di frequenze. Una volta impostata una regione, è possibile selezionare una delle seguenti modalità di processamento chirurgico:

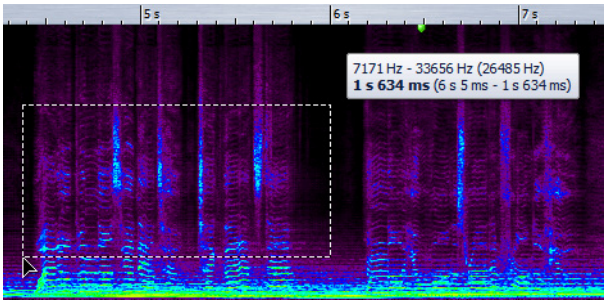
- Il filtraggio delle operazioni consente di filtrare la regione selezionata in diversi modi.
- Le operazioni di copia consentono di copiare una regione dello spettro e applicarla a un'altra regione.

Filtraggio di singole frequenze

Il filtraggio di singole frequenze è utile per il restauro audio.

PREREQUISITI

Selezionare lo strumento **Selezione dello spettro** e definire la regione da processare. La regione selezionata non deve superare i 30 secondi.



PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Editor Spettrale, fare clic sul pulsante **Chirurgia**.
2. Nella sezione **Processamento della selezione**, selezionare il tipo di processamento.
3. Nella sezione Impostazioni di filtro, regolare le impostazioni di filtro che si desidera utilizzare.
4. Configurare il parametro **Durata della dissolvenza incrociata dell'audio processato**.
5. Fare clic su **Applica**.

Editing dello spettro tramite copia di regioni

È possibile modificare lo spettro di un file audio copiando una regione definita in un'altra regione. I tempi di dissolvenza incrociata e le impostazioni di filtro producono un effetto in questa sezione, perché la copia dell'audio e l'applicazione della dissolvenza incrociata vengono eseguite sia nel dominio del tempo sia in quello della frequenza.

PREREQUISITI

Selezionare lo strumento **Selezione dello spettro** per passare dalla finestra wave all'editing dello spettro. Nella finestra Editor Spettrale, fare clic sul pulsante **Chirurgia**.

L'editing dello spettro tramite copia di regioni è utile per la rimozione di suoni indesiderati nel materiale audio. È necessario definire innanzitutto una regione sorgente e una di destinazione. Quindi, è possibile copiare l'audio dall'una all'altra.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, utilizzare lo strumento **Selezione dello spettro** per selezionare la regione che si desidera impostare come regione di origine.
2. Nella finestra Editor Spettrale, fare clic su **Definisci la selezione come SORGENTE**.
3. Fare clic sulla regione di origine per selezionarla, quindi premere [Shift] per mantenere l'intervallo delle frequenze o [Ctrl]/[Comando]-[Shift] per mantenere l'intervallo di tempo; fare clic e trascinare la selezione sulla regione che si desidera modificare.
4. Mentre la regione da modificare è selezionata, fare clic su **Definisci la selezione come DESTINAZIONE**.
5. Nella sezione **Copia l'audio da una regione a un'altra**, aprire il menu a tendina e selezionare una delle opzioni.
   - Se si seleziona **Copia esattamente**, la regione di origine definita viene copiata in modo esatto.
   - Se si seleziona **Copia l'atmosfera**, viene copiata una media delle frequenze della regione di origine e si produce una copia sfumata delle dinamiche e delle altezze originali, rendendo la regione copiata meno identificabile.
6. Nella sezione Impostazioni di filtro, impostare un valore di **Ripidezza** elevato o attivare l'opzione **Infinito**.
7. Fare clic su **Copia la SORGENTE verso la DESTINAZIONE**.
8. Riprodurre il file audio per ascoltare il risultato.

Regole e consigli per l'editing dello spettro tramite operazioni di copia

Le operazioni di copia nell'Editing Spettrale sono pensate principalmente per il restauro audio. È possibile definire una regione di origine e una di destinazione, quindi copiare l'audio dall'una all'altra.

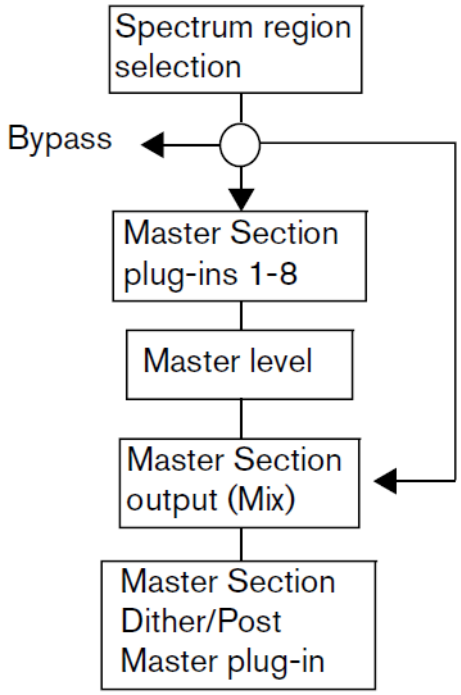
- La regione di origine e quella di destinazione devono avere la stessa lunghezza e lo stesso intervallo di frequenze.
- Le regioni devono essere parte dello stesso file audio.
- Se si imposta la regione di origine poco prima o poco dopo il suono da rimuovere, si possono produrre risultati molto precisi, perché questa regione contiene probabilmente uno spettro di frequenze simile a quello della regione di destinazione contenente l'artefatto.
- Quando si esegue una copia tra regioni con frequenze diverse, si verifica un pitch shifting. Tramite le opzioni **Sposta verso l'alto/il basso (1 ottava)** è possibile ottenere risultati migliori.
- Nell'intervallo delle frequenze da basse a medio-basse, il mascheramento o la rimozione di artefatti indesiderati è difficile da ottenere senza produrre interruzioni udibili. L'individuazione di un'area di frequenze limitata è importante per non interrompere il flusso audio quando si rimuovono gli artefatti.

Processamento tramite Sezione Master

Il processamento tramite la Sezione Master consente di processare uno specifico intervallo delle frequenze mediante la Sezione Master.

Le regioni selezionate e non selezionate dello spettro possono essere processate in modo differente. È anche possibile utilizzare diversi filtri (filtro passa-banda/passa-basso/passa-alto) per rifinire ulteriormente l'intervallo delle frequenze a cui applicare gli effetti della Sezione Master.

Il segnale è diviso in modo che una parte (lo spettro selezionato o quello non selezionato) venga inviata ai plug-in, mentre l'altra parte può essere mixata con il segnale processato, dopo l'uscita della Sezione Master.



Le frecce consentono di visualizzare le tre possibili opzioni di routing per la selezione della regione dello spettro. Lo spettro non selezionato dispone delle stesse opzioni, sebbene non possa utilizzare la stessa destinazione di routing della selezione della regione.

È possibile eseguire le seguenti operazioni:

- Processamento separato tramite i plug-in della Sezione Master. Lo spettro non selezionato può essere bypassato o inviato alla Sezione Master.
- Applicazione del bypass. Questo rimuove la regione dello spettro selezionata dal file audio. Lo spettro non selezionato può essere inviato all'ingresso o all'uscita della Sezione Master.
- Invio all'uscita della Sezione Master. Lo spettro non selezionato può essere bypassato o inviato all'ingresso della Sezione Master. Nel secondo caso, esso viene mixato con la regione dello spettro selezionata all'uscita della Sezione Master.

Applicazione del processamento tramite la Sezione Master

PROCEDIMENTO

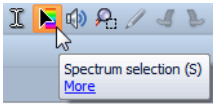
1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare lo strumento **Selezione dello spettro** e definire una regione.
2. Nella finestra Editor Spettrale attivare la **Sezione Master**.
3. Nelle **Impostazioni di filtro**, selezionare un filtro e specificare una **Ripidezza**.

4. Specificare un tempo di dissolvenza incrociata per l'audio processato.
5. Selezionare in che modo processare la regione selezionata.
6. Fare clic su **Renderizza** per applicare le impostazioni.

Finestra Editor Spettrale

L'Editor Spettrale è un set di strumenti di restauro e processamento audio che fornisce filtri a fase lineare per processare una selezione dell'intervallo delle frequenze.

Nell'area di lavoro File Audio, fare clic sull'icona **Selezione dello spettro** per aprire la finestra Editor Spettrale.



La finestra Editor Spettrale fornisce due modalità:

- La modalità **Chirurgia** è pensata per un restauro audio applicato a intervalli di tempo ridotti.
- La modalità **Sezione Master** consente di processare uno specifico intervallo delle frequenze tramite la Sezione Master.

Impostazioni di filtro e dissolvenza incrociata

Le impostazioni di filtro e dissolvenza incrociata sono disponibili nella modalità **Chirurgia** e nella modalità **Sezione Master**. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Filtro passa-banda

Consente di attenuare allo stesso modo tutte le frequenze esterne alla regione.

Filtro passa-basso

Consente di attenuare le frequenze alte della regione in modo più deciso.

Filtro passa-alto

Consente di attenuare le frequenze basse della regione in modo più deciso.

Ripidezza

Determina la rapidità con cui le frequenza vengono attenuate. La ripidezza è espressa in dB per ottava. Valori più elevati indicano un filtro più ripido. Il parametro Ripidezza crea una dissolvenza incrociata nel dominio della frequenza tra la sezione processata e quella non processata. Se il valore di ripidezza è basso, la regione selezionata contiene molto segnale non processato vicino ai bordi della frequenza.

Infinito

Consente di impostare la ripidezza del filtro su un numero infinito di dB per ottava.

Durata della dissolvenza incrociata dell'audio processato

Consente di impostare la durata della dissolvenza incrociata tra il segnale processato e quello non processato.

Impostazioni

Consente di aprire la finestra di dialogo Opzioni di modifica dello spettro, in cui è possibile attivare le seguenti opzioni:

- **Visualizza una finestra pop-up relativa alle regioni**
- **Mantieni le impostazioni indipendenti per ciascun file**

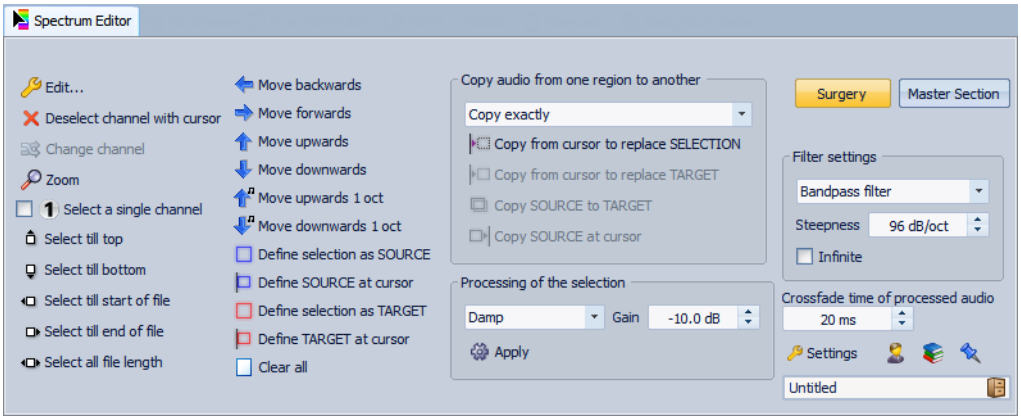
Pulsante puntina

Se questa opzione è attiva la finestra Editor Spettrale rimane visualizzata quando lo strumento **Selezione dello spettro** non è selezionato. In caso contrario, la finestra viene nascosta quando lo strumento **Selezione temporale** viene selezionato e nessuno dei file audio è associato all'Editor Spettrale.

Finestra Editor Spettrale - Modalità Chirurgia

La modalità **Chirurgia** dell'Editor Spettrale consente di processare offline brevi regioni, fino a 30 secondi di durata.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Area di lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Editor Spettrale** e attivare **Chirurgia**.



Opzioni di selezione

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo Intervallo audio mediante la quale definire con precisione una selezione.

Deseleziona il canale con il cursore

Quando si modifica un file stereo, questa opzione consente di deselezionare il canale in cui si trova il cursore.

Cambia canale

Se è stata definita una regione in un solo canale di un file stereo, questa opzione sposta la selezione nell'altro canale.

Ingrandimento

Consente di ingrandire la regione selezionata.

Seleziona un canale singolo

Solitamente, quando si modifica un file stereo e si esegue una selezione in un canale, la selezione viene automaticamente applicata anche all'altro canale. Questa opzione consente di scollegare i canali e modificare un solo canale.

Seleziona fino in alto/in basso

Consente di estendere la selezione fino all'estremità superiore/inferiore dell'asse delle frequenze.

Seleziona fino all'inizio/alla fine del file

Consente di estendere la selezione fino all'inizio o alla fine del file audio.

Seleziona l'intera lunghezza del file

Consente di estendere la selezione all'intero file audio.

Sposta indietro

Consente di spostare la selezione verso sinistra in modo che termini nella precedente posizione di inizio sull'asse del tempo.

Sposta in avanti

Consente di spostare la selezione verso destra in modo che inizi nella precedente posizione di fine sull'asse del tempo.

Sposta verso l'alto

Consente di spostare la selezione verso l'altro sull'asse delle frequenze in modo che il bordo inferiore sia posizionato sul precedente bordo superiore.

Sposta verso il basso

Consente di spostare la selezione verso il basso sull'asse delle frequenze in modo che il bordo superiore sia posizionato sul precedente bordo inferiore.

Sposta verso l'alto/il basso (1 ottava)

Sposta la selezione verso l'alto/il basso di un'ottava sull'asse delle frequenze.

Definisci la selezione come sorgente

Consente di definire la selezione corrente come regione di origine per le operazioni di copia.

Definisci sorgente al cursore

Consente di copiare il rettangolo di selezione nella posizione corrente del cursore e lo definisce come regione di origine per le operazioni di copia. Questo fa in modo che la selezione da copiare e la regione selezionata che si desidera modificare abbiano la stessa dimensione.

Definisci la selezione come destinazione

Consente di definire la selezione corrente come regione di destinazione per le operazioni di copia.

Definisci destinazione al cursore

Consente di copiare il rettangolo di selezione nella posizione corrente del cursore e lo definisce come regione di destinazione per le operazioni di copia. Questo fa in modo che la selezione da copiare e la regione selezionata che si desidera modificare abbiano la stessa dimensione.

Cancella tutto

Consente di cancellare tutte le selezioni.

Operazioni di copia

Copia esattamente

Consente di copiare esattamente la regione di origine definita.

Copia l'atmosfera

Consente di copiare una media delle frequenze della regione di origine e di produrre una copia sfumata delle dinamiche e delle altezze originali, rendendo la regione copiata meno identificabile. A seconda del materiale audio, questa funzione può evitare un effetto di ripetizione.

Copia dal cursore per sostituire la selezione

Consente di copiare una regione della dimensione della selezione corrente a partire dal cursore e di utilizzarla per sostituire la selezione.

Copia dal cursore per sostituire la destinazione

Consente di copiare una regione della dimensione della regione di destinazione definita a partire dal cursore e di utilizzarla per sostituire la regione di destinazione.

Copia la sorgente verso la destinazione

Consente di copiare la regione di origine definita nella regione di destinazione definita.

Copia la sorgente verso il cursore

Consente di copiare la regione di origine definita nella posizione corrente del cursore.

Opzioni di processamento

I tempi di dissolvenza incrociata e le impostazioni di filtro vengono tenute in considerazione per queste opzioni.

Guadagno

Consente di determinare il livello di processamento tramite il filtro. Impostazioni di guadagno negative attenuano il livello, impostazioni positive incrementano il livello.

Attenua

Consente di attenuare o incrementare il livello della regione selezionata sulla base del guadagno impostato.

Nascondi picchi

Consente di attenuare o incrementare il livello delle frequenze nella selezione con il massimo livello in base al guadagno impostato. Se il guadagno è impostato su un valore negativo, tali frequenze vengono sfumate. Questa opzione è utile, ad esempio, per la rimozione di feedback acustici.

Dispersione

Consente di sfumare le dinamiche e le altezze della regione selezionata senza modificare il contenuto delle frequenze.

Fade Out

Consente di filtrare gradualmente le frequenze nella regione lungo l'asse temporale, creando un fade-out.

Fade In

Consente di far passare gradualmente le frequenze nella regione lungo l'asse temporale, creando un fade-in.

Fade Out e Fade In

Consente di eseguire sulla frequenze prima un fade-out, poi un fade-in.

Fade In e Fade Out

Consente di eseguire sulla frequenze prima un fade-in, poi un fade-out.

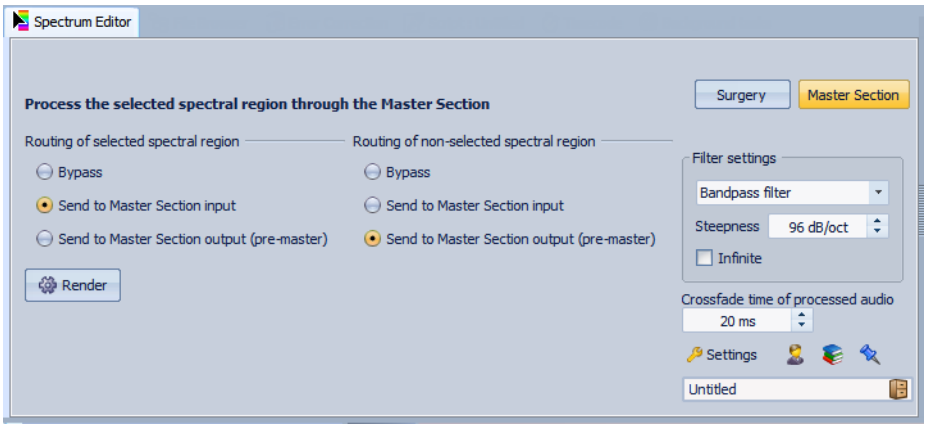
Applica

Consente di applicare la modalità di processamento selezionata.

Finestra Editor Spettrale - Modalità Sezione Master

La modalità **Sezione Master** dell'Editor Spettrale consente di processare la regione spettrale selezionata attraverso la Sezione Master.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Area di lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Editor Spettrale** e attivare la **Sezione Master**.



Opzioni della modalità Sezione Master

Nella modalità **Sezione Master** è possibile decidere se inviare per il processamento alla Sezione Master la regione selezionata o quella non selezionata. Le seguenti opzioni sono disponibili sia per la regione selezionata sia per quella non selezionata:

Bypass

Consente di mettere in mute la regione selezionata/non selezionata.

Invia all'ingresso della Sezione Master

Consente di inviare la regione selezionata/non selezionata alla Sezione Master per applicarvi i plug-in.

Invia all'uscita della Sezione Master (pre-master)

Consente di inviare la regione selezionata/non selezionata direttamente all'uscita della Sezione Master, senza il processamento tramite plug-in. Solo il plug-in post-master viene applicato.

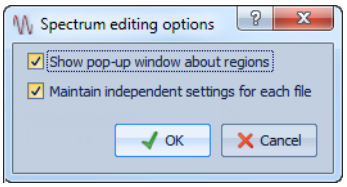
Renderizza

Consente di processare nell'Editor Spettrale la regione selezionata/non selezionata in base alle impostazioni.

Finestra di dialogo Opzioni di modifica dello spettro

In questa finestra di dialogo è possibile regolare le impostazioni per l'editing dello spettro.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Area di lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Editor Spettrale**, quindi **Impostazioni**.



Visualizza una finestra pop-up relativa alle regioni

Se questa opzione è attiva, una finestra pop-up consente di visualizzare i dettagli quando si porta il mouse sopra una regione o quando la si modifica.

Mantieni le impostazioni indipendenti per ciascun file

Se questa opzione è attiva, le impostazioni vengono salvate nel momento in cui si passa a un altro file audio e vengono quindi ripristinate quando si torna al file originale.

Definizione di una regione per l'editing dello spettro

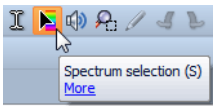
Tutte le funzioni di editing dello spettro vengono applicate a una regione selezionata, oppure da una regione selezionata se viene utilizzato il processamento dalla Sezione Master. Una regione impostata nell'Editor Spettrale contiene un intervallo di tempo e un intervallo di frequenze.

PREREQUISITI

Ingrandire l'intervallo di tempo su cui si desidera eseguire l'editing dello spettro.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, sulla barra degli strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione dello spettro**.



2. Fare clic sul display dello spettro e trascinare un rettangolo attorno alla regione che si desidera modificare.

   Quando si definisce una regione in un file stereo, una regione corrispondente viene creata automaticamente nell'altro canale.

3. Opzionale: fare clic sulla regione definita e trascinarla per spostarla.

   Se si preme [Shift] lo spostamento avviene solo in senso orizzontale. Questo assicura che l'intervallo delle frequenze rimanga inalterato. Se si preme

[Ctrl]/[Comando]-[Shift] lo spostamento avviene solo in senso verticale. Questo assicura che modo che l'intervallo di tempo rimanga inalterato.

4. Opzionale: spostare il cursore sul bordo di una regione ed eseguire il drag-and-drop per ridimensionare la regione definita.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Processare la regione selezionata tramite la finestra Editor Spettrale.

Processamento degli intervalli di frequenza tramite la Sezione Master

L'Editor Spettrale consente un processamento selettivo delle frequenze tramite la Sezione Master.

PREREQUISITI

Mediante lo strumento **Selezione dello spettro** definire la regione da processare. La regione selezionata deve essere più lunga di un secondo.

È possibile assegnare lo spettro delle frequenze della regione selezionata alla Sezione Master, dove viene processato separatamente dallo spettro delle frequenze non selezionato, o viceversa. All'uscita della Sezione Master, la regione processata viene mixata con il segnale non processato.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Editor Spettrale, fare clic sul pulsante **Sezione Master**.
2. Nella sezione Impostazioni di filtro selezionare un tipo di filtro dal menu a tendina.
3. Impostare il valore di **Ripidezza** e il valore di **Durata della dissolvenza incrociata dell'audio processato**.

   Il valore di **Durata della dissolvenza incrociata dell'audio processato** è necessario per la renderizzazione.
4. Nelle sezioni **Assegnazione dello spettro selezionato** e **Assegnazione dello spettro non selezionato**, configurare le impostazioni per definire come assegnare l'intervallo delle frequenze selezionato e quello non selezionato.
5. Aprire la Sezione Master e configurare i plug-in che si desidera applicare all'intervallo delle frequenze selezionato/non selezionato.

   Non utilizzare dei plug-in che modificano il numero di campioni.
6. Fare clic su **Renderizza** per applicare le impostazioni della **Sezione Master** alla regione selezionata.

Divisione automatica

La funzione di divisione automatica consente di dividere automaticamente i file audio o le clip in un montaggio audio, secondo regole specifiche.

La divisione automatica può creare nuovi file audio o clip del montaggio audio che fanno riferimento a file originali. I nuovi file audio o clip possono essere automaticamente denominati e/o numerati.

Divisione automatica nei file audio

È possibile utilizzare la funzione di divisione automatica in molte situazioni, ad esempio per tagliare un file audio registrato in singole registrazioni, tagliare un loop batteria nei relativi singoli campioni del colpo di batteria, generare singole tracce da un file master di un album, o silenziare le regioni tra le informazioni audio in una registrazione strumentale.

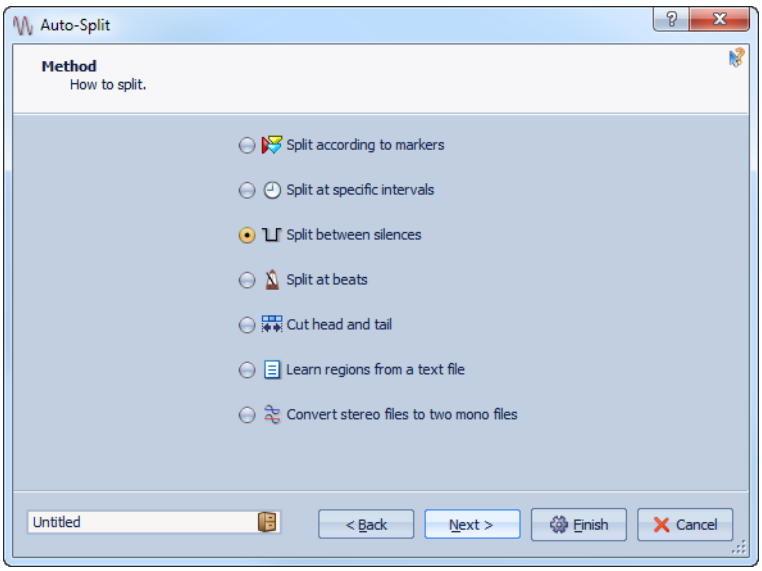
È possibile utilizzare la divisione automatica per dividere i file audio presso:

- Marker
- Regioni contenenti silenzio
- Battiti mediante individuazione dei battiti
- Intervalli specifici
- Regioni specifiche derivate da un file di testo

Finestra di dialogo Divisione automatica nell'area di lavoro File Audio

In questa finestra di dialogo è possibile impostare le regole di divisione automatica per i file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Divisione automatica**.



La finestra di dialogo Divisione automatica contiene una serie di pagine con diversi parametri e opzioni a seconda del metodo di divisione automatico selezionato.

Nella prima pagina specificare quali file processare con la divisione automatica. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Il file audio nella finestra attiva.
- Tutti i file audio si trovano in una cartella specificata.
- I file audio derivati da un elenco di file.

Nella seconda pagina, selezionare il tipo di divisione che si desidera eseguire. Sono disponibili i seguenti tipi:

Dividi in base ai marker

Consente di dividere i file presso posizioni marker specifiche. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare il tipo di marker da utilizzare per la divisione nella pagina successiva.

Dividi a intervalli specifici

Consente di dividere i file a specifici intervalli di tempo. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare l'intervallo di tempo, ovvero la durata di ciascuna regione, nella pagina successiva.

Dividi presso le parti silenziose

Consente di dividere il file in modo che ciascuna sezione non silenziosa diventi una regione separata. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare la durata minima della regione, la durata minima di una sezione silenziosa e il livello del segnale da considerare come silenzio nella pagina successiva.

Dividi ai battiti

Consente di individuare i battiti nel materiale audio e di dividere i file a ciascun battito. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare la sensibilità dell'individuazione del battito, il livello di battito minimo per creare un punto di divisione e la durata minima della regione nella pagina successiva.

Taglia inizio e fine

Consente di eliminare le sezioni dall'inizio e/o dalla fine dei file, le sezioni silenziose o quelle specificate.

Apprendi le regioni da un file di testo

Consente di dividere un file audio in base a una descrizione delle regioni contenuta in un file di testo.

Converti file stereo in due file mono

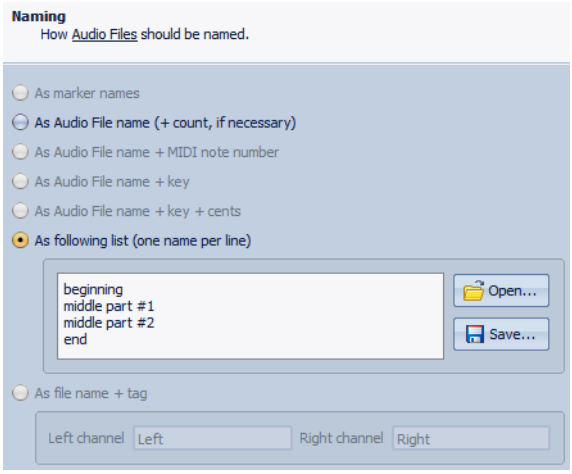
Consente di dividere i file stereo in due file mono.

La terza pagina della finestra di dialogo varia a seconda della modalità di divisione selezionata. Le pagine successive della finestra di dialogo sono comuni a tutti i tipi di divisione automatica, tranne per quanto riguarda alcune opzioni evidenziate in grigio nelle finestre di dialogo se non applicabili.

Nella quarta pagina, viene specificato come agire con le regioni create dalla divisione automatica. È possibile salvare le regioni come file separati o creare clip e aggiungerle a un montaggio audio nuovo o esistente. È inoltre possibile decidere di creare marker ai punti di divisione invece di dividere i file.

Nella quinta pagina, è possibile inserire il silenzio all'inizio e/o alla fine dei file, o assegnare automaticamente numeri di note di chiave ai file.

Nell'ultima pagina, viene specificato come nominare i file, le clip o i marker creati dalla divisione automatica. È possibile assegnare il nome del file sorgente più una nome tasto o un numero, oppure assegnare il nome come specificato nel file di testo. Per aprire un file schema di denominazione salvato, fare clic su **Apri**, selezionare il file di testo che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.



Il pulsante **Termina** è disponibile in tutte le pagine. Se si è sicuri delle impostazioni scelte, è possibile fare clic su **Termina** senza visualizzare tutte le pagine. Ad esempio, quando si utilizza un preset e si è consapevoli di non volere eseguire modifiche alle ultime pagine, è possibile fare clic su **Termina** prima di essere giunti all'ultima pagina della finestra di dialogo.

Apprendimento delle regioni da un file di testo

È possibile dividere un file audio in base a una descrizione delle regioni salvate in un file di testo.

Ciascuna regione deve essere descritta da un nome, una posizione di inizio e di fine (o lunghezza di regione). Il file di testo deve essere posizionato nella stessa cartella del file audio, con lo stesso nome e con l'estensione specificata nella finestra di dialogo WaveLab (ad esempio, «txt» o «xml»).

È possibile utilizzare quattro etichette per specificare le regioni.

- Nome regione
- Inizio
- Fine
- Lunghezza

È possibile personalizzare le etichette nella finestra di dialogo Divisione automatica. Nel file di testo deve essere specificato il parametro «Fine» o «Lunghezza».

Ogni parametro deve essere posizionato in una riga di testo separata.

I valori dei tempi devono essere espressi in campioni o in formato timecode.

- Ore:minuti:secondi:campioni

È possibile utilizzare tre formati di testo.

- «Etichetta»=«Valore»: l'etichetta è in prima posizione, quindi è presente il segno «=» e infine il valore.
- «Etichetta» Tabulazione «Valore»: l'etichetta è in prima posizione, quindi è presente una tabulazione e infine il valore.
- Stile XML: l'etichetta è in prima posizione, circondata da < e >, quindi è presente il valore e infine l'etichetta circondata da </ e >.

I file di testo devono essere in formato UTF-8.

Esempio di utilizzo della divisione automatica per file audio

È possibile dividere una lunga registrazione in campioni. È utile se si sta utilizzando un campionatore, ad esempio HALion.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Divisione automatica**.
2. Selezionare **File audio nella finestra attiva** e fare clic su **Seguente**.
3. Selezionare **Dividi alle parti silenziose** e fare clic su **Seguente**.
4. Configurare la pagina in base al file audio e fare clic su **Seguente**.

   Regolare la prima impostazione in base alla lunghezza della nota più breve registrata, la seconda in base al periodo più breve di silenzio tra due note e la terza in base al livello del silenzio tra due note.
5. Selezionare **Salva come file separati**, specificare il formato e la posizione dei nuovi file e fare clic su **Seguente**.
6. Nella pagina **Opzioni**, attivare **Assegna tonalità**, selezionare **Rileva altezza** e fare clic su **Seguente**.

   In questo modo, a ogni campione viene assegnata la tonalità corretta. Se si attiva l'opzione **Quantizza al semitono più vicino**, WaveLab consente di configurare la tonalità in base al semitono più vicino. In caso contrario, è anche possibile regolare l'impostazione **Desintonizza** nel campione, che si basa su qualsiasi modifica dell'altezza.
7. Selezionare l'opzione di denominazione **Come il nome del file audio + nota** e fare clic su **Termina**.

RISULTATO

Il file viene diviso in base alle impostazioni e vengono creati nuovi file nella posizione specificata.

Divisione automatica nei montaggi audio

È possibile utilizzare la funzione di divisione automatica per dividere la clip focalizzata. La funzione di divisione automatica può essere utilizzata in molte situazioni, ad esempio per tagliare una singola clip di una registrazione in registrazioni singole, tagliare un loop di batteria nei relativi singoli campioni del colpo di batteria, generare singole tracce da un file master di un album, o silenziare le regioni tra le informazioni audio in una registrazione strumentale.

Durante l'analisi, solo i file audio del montaggio audio vengono presi in considerazione. Gli inviluppi e gli effetti sono ignorati.

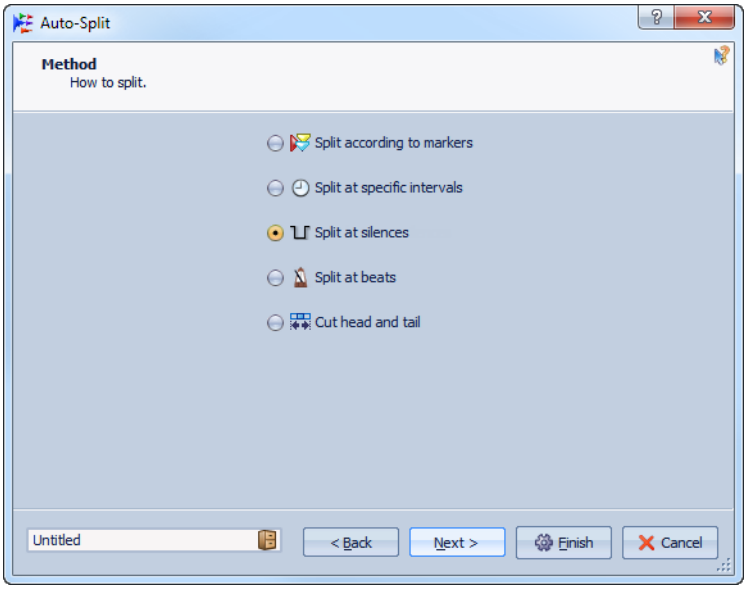
È possibile utilizzare la divisione automatica per dividere la clip focalizzata presso:

- Marker
- Intervalli specifici
- Tra i silenzi
- Battiti

Finestra di dialogo Divisione automatica nell'area di lavoro Montaggio Audio

In questa finestra di dialogo è possibile impostare le regole di divisione automatica per i montaggi audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip focalizzata, nel pannello **Modifica**, selezionare **Divisione automatica**.



La finestra di dialogo Divisione automatica contiene una serie di pagine con diversi parametri e opzioni a seconda del metodo di divisione automatico selezionato.

Nella prima pagina specificare la destinazione di applicazione della divisione automatica.

Nella seconda pagina, selezionare il tipo di divisione. Sono disponibili i seguenti tipi:

Dividi in base ai marker

Consente di dividere i file presso posizioni marker specifiche. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare il tipo di marker da utilizzare per la divisione nella pagina successiva.

Dividi a intervalli specifici

Consente di dividere i file a specifici intervalli di tempo. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare l'intervallo di tempo, ovvero la durata di ciascuna regione, nella pagina successiva.

Dividi alle parti silenziose

Consente di dividere il file in modo che ciascuna sezione non silenziosa diventi una regione separata. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare la durata minima della regione, la durata minima di una sezione silenziosa e il livello del segnale da considerare come silenzio nella pagina successiva.

Dividi ai battiti

Consente di individuare i battiti nel materiale audio e di dividere i file a ciascun battito. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare la sensibilità dell'individuazione del battito, il livello di battito minimo per creare un punto di divisione e la durata minima della regione nella pagina successiva.

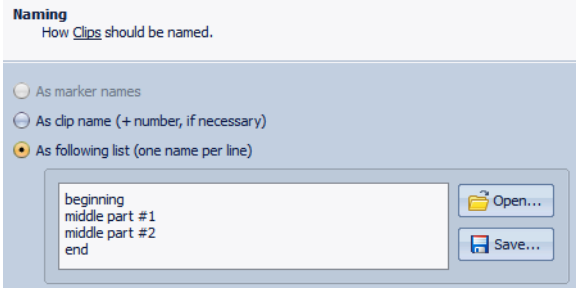
Taglia inizio e fine

Consente di eliminare le sezioni dall'inizio e/o dalla fine dei file, le sezioni silenziose o quelle specificate.

La terza pagina della finestra di dialogo varia a seconda della modalità di divisione selezionata. Le pagine successive della finestra di dialogo sono comuni a tutti i tipi di divisione automatica, tranne per quanto riguarda alcune opzioni evidenziate in grigio se non applicabili.

Nella quarta pagina, viene specificato come agire con le regioni create dalla divisione automatica. Ad esempio, è possibile scegliere di dividere le regioni o tagliare le parti silenziose. È inoltre possibile decidere di non dividere i file, ma di creare marker ai punti di divisione.

Nell'ultima pagina, viene specificato come nominare le clip create dalla divisione automatica. È possibile assegnare il nome in base ai marker, alla clip, oppure come specificato nel file di testo. Per salvare questo file di testo, selezionare **Salva**, inserire un nome e una posizione e selezionare **Salva**. Per aprire un file schema di denominazione salvato, fare clic su **Apri**, selezionare il file di testo che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.



Il pulsante **Termina** è disponibile in tutte le pagine. Se si è sicuri delle impostazioni scelte, è possibile fare clic su **Termina** senza visualizzare tutte le pagine. Ad esempio, quando si utilizza un preset e si è consapevoli di non volere eseguire modifiche alle ultime pagine, è possibile fare clic su **Termina** prima di essere giunti all'ultima pagina della finestra di dialogo.

Loop

In questo capitolo vengono descritte le varie operazioni correlate alla riproduzione in loop. La riproduzione in loop viene utilizzata per simulare il sustain infinito o molto lungo di numerosi suoni strumentali. WaveLab presenta strumenti per la creazione di loop uniformi, anche per i tipi di suoni più complessi.

Loop di base

La riproduzione in loop di un suono consente di ripetere una sezione del campione indefinitamente per creare un sustain di lunghezza illimitata. I suoni strumentali nei campionatori si basano sulla riproduzione in loop. Un esempio è il suono dell'organo.

Senza loop, è possibile riprodurre solo audio della lunghezza della registrazione originale. Con il loop, la riproduzione può essere di qualsiasi lunghezza. In WaveLab i loop sono definiti dai relativi marker. I marker di loop vengono aggiunti, spostati e modificati come qualsiasi altro tipo di marker.

Per garantire di trovare un buon punto di loop, tenere in considerazione quanto segue:

- Utilizzare solo due tipi di loop: molto lunghi e molto brevi. I loop di media lunghezza non forniscono buoni risultati.
- Un loop lungo suona più naturale e dovrebbe essere usato quando possibile. Tuttavia, se il suono non presenta una sezione stabile al centro (una parte di sustain uniforme), potrebbe essere difficile trovare un buon loop lungo. Ad esempio, una nota del piano che decade continuamente è più difficile da riprodurre in loop in quanto il punto di inizio del loop è più forte rispetto al punto di fine. Con un flauto è più semplice, in quanto il suono nella sezione di sustain è molto stabile.
- Loop molto brevi che riguardano solo pochi cicli o periodi sono facili da trovare ma potrebbero risuonare statici e innaturali.
- Un loop dovrebbe iniziare subito dopo la porzione di attacco, ovvero, quando il suono si è stabilizzato in una nota di sustain.
- Se si imposta un loop lungo, dovrebbe terminare il più tardi possibile, ma prima che il suono inizi a decadere verso il silenzio.
- I loop brevi sono difficile da posizione all'interno del suono. Tentare di posizionarli vicino alla fine.

NOTA

Maggiori informazioni sulla riproduzione in loop in generale e sulle esatte capacità del campionatore in particolare sono disponibili nel manuale del campionatore.

Creazione di un loop di base

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione audio a cui si desidera applicare il loop.
2. Fare clic-destro sulla parte superiore del righello e selezionare **Crea un loop dalla selezione**.
3. Nella barra **Trasporto**, attivare **Loop**.
4. Riprodurre il loop e regolare la posizione dei marker per modificare il loop.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Il trascinamento dei marker in diverse posizioni non produce necessariamente buoni loop. Nella maggior parte dei casi, viene udito un click o un brusco cambiamento di timbro nel punto di svolta.

Suggeriamo di utilizzare questo metodo solo per la configurazione di lunghezze di base del loop e di utilizzare quindi **Regolatore del loop** e **Uniformatore del timbro del loop** per l'ottimizzazione.

Informazioni sull'affinamento dei loop

Lo strumento **Regolatore del loop** consente di affinare una regione audio per la riproduzione in loop uniforme. Utilizzare **Regolatore del loop** per regolare una selezione loop esistente in modo che esegua perfettamente il loop o utilizzarlo per creare un loop da materiale che non presenta ripetizione naturale.

È possibile rilevare automaticamente i punti di loop eseguendo la scansione dell'area tra i due marker di loop. Inoltre, è possibile specificare i parametri che determinano l'accuratezza del programma durante il suggerimento dei punti di loop.

Se la ricerca automatica dei punti di loop non viene completata correttamente, è possibile processare la forma d'onda per consentire loop più uniformi in corrispondenza di aree di dissolvenza incrociata della forma d'onda vicino ai punti di inizio e di fine del loop.

Per utilizzare l'opzione **Regolatore del loop** è necessario prima definire un loop mediante una coppia di marker di loop.

Linguetta Regolazione dei punti del loop

Utilizzare la linguetta **Regolazione dei punti del loop** nella finestra di dialogo Regolatore del loop per rifinire manualmente una selezione di loop trascinando a sinistra/destra la forma d'onda o utilizzando i pulsanti di ricerca automatica per trovare il punto di loop migliore più vicino. L'obiettivo è quello di allineare le forme d'onda in modo che si incontrino a un punto di zero in cui corrispondano il più possibile. Quando si regolano i punti di inizio e di fine del loop all'interno della finestra di dialogo, i marker di loop di inizio e di fine nella finestra della forma d'onda principale vengono regolati di conseguenza. Tenere presente che tale movimento può essere visibile o meno a seconda dello spostamento dei marker e in base al fattore di ingrandimento selezionato.

Può essere utile eseguire il loop del trasporto durante la riproduzione in modo da sentire la differenza quando si regolano i marker di loop all'interno della finestra di dialogo. Tenere presente che se non si sta utilizzando una dissolvenza incrociata o una post-dissolvenza incrociata, non è necessario fare clic su **Applica** durante la regolazione dei punti di loop. È inoltre possibile lasciare aperta questa finestra di dialogo e regolare manualmente la posizione dei marker nelle finestre della forma d'onda.

Linguetta Dissolvenza incrociata

In questa linguetta è possibile applicare una dissolvenza incrociata del termine di un loop con una copia dell'inizio del loop. È utile per ottenere una transizione più omogenea tra l'inizio e la fine di un loop, in particolare con l'utilizzo di materiali che non prevedono naturalmente un loop. Per regolare l'inviluppo della dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'inviluppo o i controlli di scorrimento dei valori. Fare clic su **Applica** per processare la dissolvenza incrociata.

Linguetta Post-Dissolvenza incrociata

In questa linguetta è possibile eseguire la dissolvenza incrociata del loop nell'audio alla fine del loop stesso, eseguendo il mix di una copia del loop all'interno dell'audio. Per regolare l'inviluppo della dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'inviluppo o i controlli di scorrimento dei valori. Fare clic su **Applica** per processare la post-dissolvenza incrociata.

Come rifinire un loop

È possibile rifinire i loop mediante lo strumento **Regolatore del loop**.

PREREQUISITI

Impostare un loop di base.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare il loop che si desidera rifinire facendo clic tra il relativo marker di inizio e di fine del loop.
2. Selezionare **Processa > Regolatore del loop**.

3. È possibile rifinire il loop mediante le impostazioni dello strumento **Regolatore del loop**.
4. Fare clic su **Applica**.

Spostamento manuale dei punti di loop

Se il loop continua a presentare discontinuità o colpi nei punti di svolta, è possibile utilizzare lo strumento **Regolatore del loop** per spostare i punti in piccoli passaggi per rimuovere la discontinuità.

Tale operazione è simile allo spostamento dei punti di loop nella visualizzazione wave, ma con un feedback visivo per facilitare l'individuazione di buoni punti di loop.

Sono disponibili due modalità di spostamento manuale dei punti di loop nella linguetta **Regolazione dei punti del loop** nella finestra di dialogo Regolatore del loop:

- Trascinare la forma d'onda a sinistra e a destra.
- Utilizzare le frecce verdi sotto la forma d'onda per spingere l'audio a sinistra e a destra. Ciascun clic del mouse sposta il punto di loop di un singolo campione.

Le operazioni seguenti si possono applicare durante lo spostamento manuale di punti di loop:

- Per spostare il punto di fine in una posizione precedente o successiva, muovere la parte sinistra della schermata.
- Per spostare il punto di inizio in una posizione precedente o successiva, muovere la parte destra della schermata.
- Per spostare contemporaneamente i punti di inizio e di fine, attivare **Collega i punti di inizio e fine**. In questo modo, quando si regola un punto di loop, la lunghezza del loop non cambia, ma viene spostato l'intero loop.
- È inoltre possibile regolare i marker di loop nella finestra wave.

Rilevazione automatica di buoni punti di loop

Lo strumento **Regolatore del loop** consente di cercare automaticamente i punti di loop migliori.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare il loop che si desidera rifinire facendo clic tra il relativo marker di inizio e di fine del loop.
2. Selezionare **Processa > Regolatore del loop**.
3. Nella linguetta **Regolazione dei punti del loop**, assicurarsi che sia disattivata l'opzione **Collega i punti di inizio e fine**.

4. Nella sezione **Ricerca automatica**, specificare **Corrispondenza ricercata** e **Precisione della ricerca**.
5. Fare clic sui pulsanti freccia gialli per avviare la ricerca automatica di un buon punto di loop.

   WaveLab esegue la scansione a partire da o verso il punto corrente, fino a trovare un punto corrispondente. È possibile interrompere in qualsiasi momento l'operazione facendo clic sul pulsante destro del mouse. Il programma torna quindi alla migliore corrispondenza trovata.
6. Verificare il loop riproducendolo.
7. Opzionale: se si ritiene sia possibile ottenere un punto di loop migliore, continuare la ricerca.

Salvataggio temporaneo dei punti di loop

Il salvataggio e il ripristino temporaneo dei punti di loop consente di confrontare rapidamente diverse impostazioni di loop.

PREREQUISITI

Impostare un loop di base e aprire lo strumento **Regolatore del loop**.

NOTA

- Sono disponibili cinque slot per il salvataggio temporaneo delle impostazioni del punto di loop per finestra wave e di montaggio, non uno per set di punti di loop. Ciò significa che, se nel file sono presenti diversi set di loop, è necessario prestare attenzione a non richiamare il set errato.
- Solo le posizioni di loop sono salvate temporaneamente.

PROCEDIMENTO

1. Nella linguetta **Regolazione dei punti del loop**, nella sezione Memorie temporanee, selezionare **M**.
2. Selezionare uno dei cinque slot di memoria.

Informazioni sulle dissolvenze incrociate in loop

La dissolvenza incrociata è utile per ottenere una transizione più omogenea tra l'inizio e la fine di un loop, in particolare con l'utilizzo di materiali che non prevedono naturalmente un loop.

A volte è impossibile trovare un loop che non provochi alcuna discontinuità. È vero in particolare per materiali stereo, in cui è possibile trovare un candidato perfetto per un solo canale.

In questo caso, la dissolvenza incrociata diffonde il materiale intorno al punto di loop di fine in modo da eseguire perfettamente il loop. Ciò è possibile mixando il materiale dal punto precedente all'inizio del loop con materiale posizionato prima della fine del loop.

Notare che questa tecnica altera la forma d'onda e modifica il suono. Tuttavia, solitamente è possibile trovare impostazioni per ridurre il problema.

Creazione di una dissolvenza incrociata

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, creare il migliore loop possibile.
2. Selezionare **Processa > Regolatore del loop**.
3. Decidere se si desidera creare una dissolvenza incrociata o una post-dissolvenza incrociata:
   - Se si desidera creare una dissolvenza incrociata, fare clic sulla linguetta **Dissolvenza incrociata**.
   - Se si desidera creare una post-dissolvenza incrociata, fare clic sulla linguetta **Post-Dissolvenza incrociata**.
4. Assicurarsi che l'opzione **Esegui una dissolvenza incrociata alla fine del loop, con l'audio prima del loop** (linguetta **Dissolvenza incrociata**) o **Esegui una dissolvenza incrociata dopo il loop, con l'audio dell'inizio del loop** (linguetta **Post-Dissolvenza incrociata**) sia attivata.
5. Decidere la lunghezza della dissolvenza incrociata trascinando la maniglia della lunghezza o regolando il valore **Lunghezza** sotto il grafico.
6. Decidere la forma di dissolvenza incrociata trascinando la maniglia della forma o regolando il valore **Forma (da guadagno costante a potenza costante)**.
7. Fare clic su **Applica**.

   Il suono viene processato. Ogni volta che si fa clic su **Applica**, il processo di loop precedente viene automaticamente annullato. In tal modo è possibile provare velocemente diverse impostazioni.

   NOTA

   Non spostare i punti del loop dopo aver eseguito una dissolvenza incrociata. La forma d'onda è stata specificamente processata per le impostazioni loop correnti.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

- È possibile verificare a livello visivo la dissolvenza incrociata selezionando la linguetta **Regolazione dei punti del loop** e attivando **Visualizza l'audio processato**. Quando questa opzione è attivata, nel display viene visualizzata un'anteprima della forma d'onda dopo la dissolvenza incrociata. Quando l'opzione è disattivata, nel display viene visualizzata la forma d'onda originale. È possibile confrontare le due.

Informazioni sulla post-dissolvenza incrociata

Con post-dissolvenza incrociata si intende la dissolvenza incrociata del loop nell'audio dopo la fine del loop, in modo che non siano presenti discontinuità quando la riproduzione continua dopo il loop. L'operazione viene eseguita mixando una copia del loop nell'audio.

È possibile configurare la post-dissolvenza incrociata nella linguetta **Post-Dissolvenza incrociata** della finestra di dialogo Regolatore del loop.

La post-dissolvenza incrociata consente di analizzare la parte della forma d'onda presente subito dopo l'inizio del loop e di processare una determinata area che inizia alla fine del loop. Il parametro di lunghezza regola la dimensione di tale area. Tutto il resto è identico alla dissolvenza incrociata regolare.

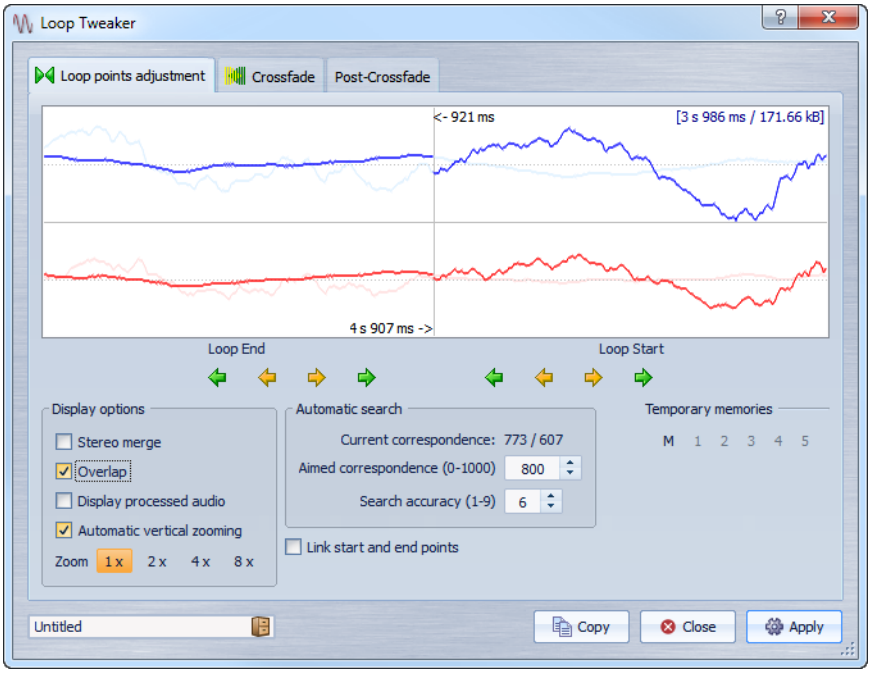
Finestra di dialogo Regolatore del loop

In questa finestra di dialogo è possibile regolare i punti di inizio e fine del loop, nonché eseguire una dissolvenza incrociata alle estremità del loop.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Regolatore del loop**.

La finestra di dialogo Regolatore del loop contiene le seguenti linguette:

Linguetta Regolazione dei punti del loop



Nella parte superiore di questa finestra di dialogo viene visualizzato l'inizio e la fine della forma d'onda tra i marker del loop. La parte inferiore di questa finestra di dialogo offre le seguenti opzioni:

Fine del loop - Frecce verdi

Consentono di spostare i punti di fine del loop verso sinistra/destra.

Fine del loop - Frecce gialle

Consentono di eseguire una ricerca automatica per il punto di loop migliore più vicino alla parte sinistra/destra del punto di fine del loop e di spostare il punto di fine in tale posizione.

Inizio del loop - Frecce verdi

Consentono di spostare i punti di inizio del loop verso sinistra/destra.

Inizio del loop - Frecce gialle

Consentono di eseguire una ricerca automatica per il punto di loop migliore più vicino alla parte sinistra/destra del punto di inizio del loop e di spostare il punto di inizio in tale posizione.

Unione stereo

Se questa opzione è attivata per un file stereo, le due forme d'onda vengono sovrapposte, altrimenti vengono visualizzate in due sezioni separate.

Sovrapponi

Se questa opzione è attivata, le forme d'onda di ciascuna metà proseguono nell'altra metà. L'opzione consente di visualizzare l'aspetto della forma d'onda subito prima e subito dopo il loop.

Visualizza l'audio processato

Se l'opzione è attivata, sul display viene visualizzata un'anteprima della forma d'onda dopo la dissolvenza incrociata. Se disattivata, viene visualizzato l'aspetto della forma d'onda senza dissolvenza incrociata. Questa opzione è utile solo in seguito alla configurazione di una dissolvenza incrociata e alla selezione di **Applica**.

Ingrandimento verticale automatico

Se questa opzione è attivata, l'ingrandimento verticale viene regolato in modo che la forma d'onda si adatti sempre in senso verticale all'intero display.

Ingrandimento

Consente di impostare il fattore di ingrandimento.

Corrispondenza corrente

Consente di indicare in quale misura le forme d'onda vicine ai punti del loop corrispondono l'una all'altra. Il valore di sinistra fornisce una stima della somiglianza tra diversi cicli d'onda, mentre il valore di destra stima la somiglianza di alcuni campioni vicini ai punti di loop. Maggiori sono i valori, migliore sarà la corrispondenza.

Corrispondenza ricercata (0-1000)

Consente di impostare la ricerca automatica per i punti buoni del loop. Questa opzione definisce in che misura la sezione trovata deve somigliare alla sezione a cui viene confrontata per essere considerata una corrispondenza. Maggiore è il valore, più precisa sarà la somiglianza. Un valore pari a 1.000 è quello che con maggiore probabilità non produrrà alcun risultato, in quanto richiede una corrispondenza perfetta al 100%.

Precisione della ricerca

Consente di determinare il numero di campioni che devono essere tenuti in considerazione dalla ricerca automatica. Valori elevati producono una maggiore precisione, ma il tempo di processamento è superiore.

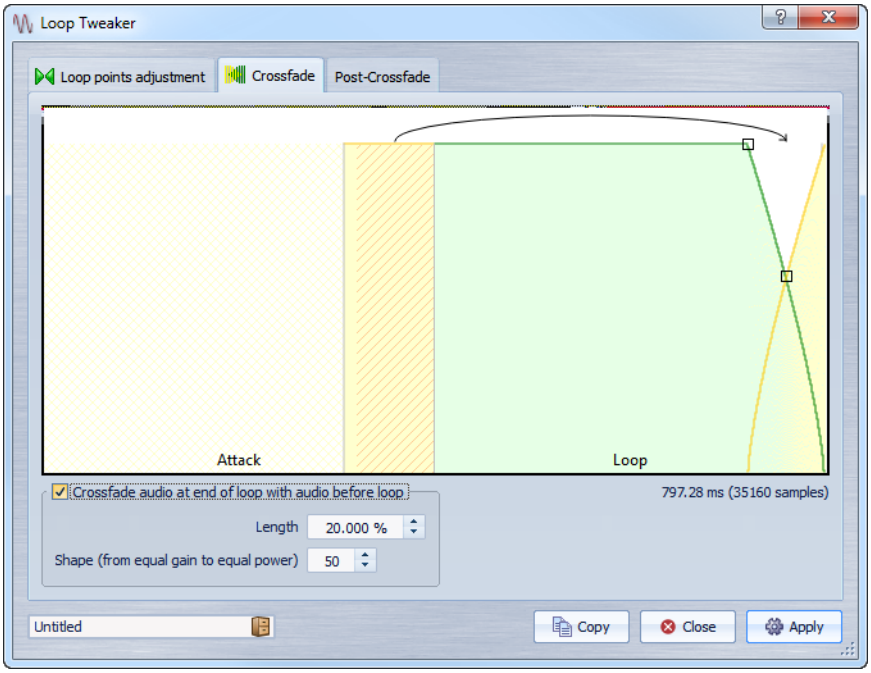
Collega i punti di inizio e fine

Se questa opzione è attivata, quando si regolano manualmente i punti del loop anche i punti di inizio e fine del loop si spostano simultaneamente. In altre parole, la lunghezza del loop è esattamente la stessa, ma l'intero loop si sposta.

Memorie temporanee

Consente di salvare fino a cinque diversi set di punti del loop, che possono essere richiamati in seguito. È possibile in tal modo provare diverse impostazioni per il loop. Per salvare un set, fare clic su questo pulsante, quindi su uno dei pulsanti da 1 a 5.

Linguetta Dissolvenza incrociata



Esegui una dissolvenza incrociata alla fine del loop, con l'audio prima del loop

Attivare questa casella di controllo per abilitare la dissolvenza incrociata. La dissolvenza incrociata viene applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della sezione del file audio da utilizzare nella dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato accettabile:

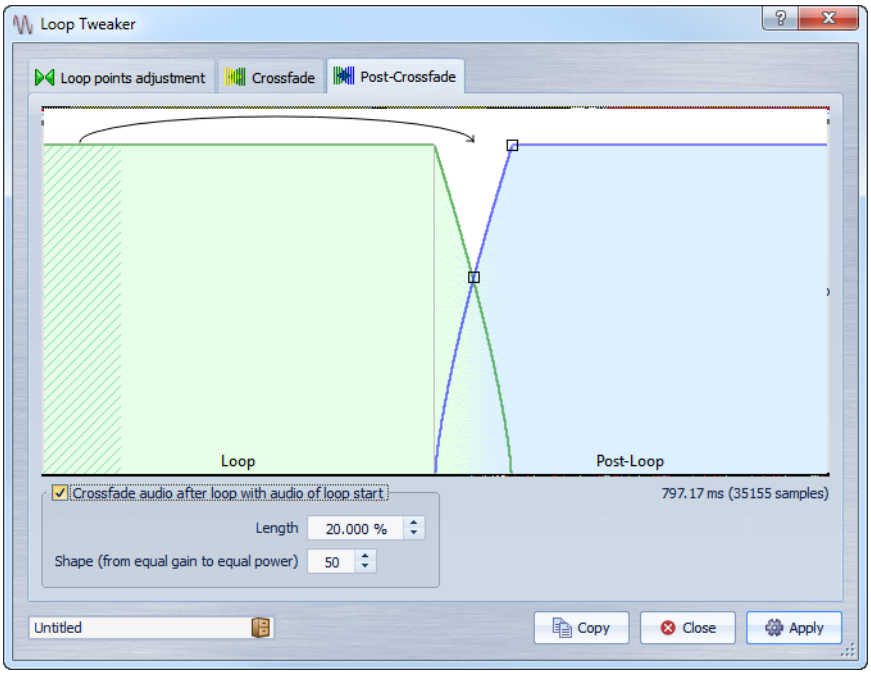
- L'utilizzo di una dissolvenza incrociata lunga consente di uniformare il loop. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.

- Una dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della dissolvenza incrociata. In genere, è consigliato utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Linguetta Post-Dissolvenza incrociata



Esegui una dissolvenza incrociata dopo il loop, con l'audio dell'inizio del loop

Attivare questa casella di controllo per abilitare la dissolvenza incrociata. La dissolvenza incrociata viene applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della sezione del file audio da utilizzare nella dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la post-dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato comunque accettabile:

- L'utilizzo di una post-dissolvenza incrociata lunga consente di uniformare il loop. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.
- Una post-dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della post-dissolvenza incrociata. In genere, è consigliato utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Informazioni sulla riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop

I suoni che presentano un decadimento di livello costante o nei quali il timbro cambia continuamente sono difficili da riprodurre in loop. L'opzione **Uniformatore del timbro del loop** consente di creare loop da suoni che apparentemente non possono essere riprodotti in loop.

L'opzione **Uniformatore del timbro del loop** applica un processamento al suono che uniforma le modifiche delle caratteristiche timbriche e di livello in modo che tale suono venga riprodotto in loop in maniera corretta. Ad esempio, è utile per creare campioni riprodotti in loop per un campionatore hardware o softsynth.

L'**Uniformatore del timbro del loop** include una struttura di dissolvenza incrociata in modo che il suono originale venga dissolto nella sezione processata quando la riproduzione si avvicina all'inizio del loop.

Per utilizzare l'opzione **Uniformatore del timbro del loop** è necessario definire un loop mediante una coppia di marker di loop. La lunghezza originale del loop viene mantenuta.

Riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, impostare un loop di base.
2. Selezionare **Processa > Uniformatore del timbro del loop**.
3. Assicurarsi che l'opzione **Mixaggio delle sezioni** o **Ammorbidimento del Chorus** sia attivata e definire le impostazioni.
4. Opzionale: aprire la linguetta **Pre-Dissolvenza incrociata** e impostare una dissolvenza incrociata.

5. Fare clic su **Applica**.

   Il suono viene processato. Ogni volta che si fa clic su **Applica**, il processo di loop precedente viene automaticamente annullato. In tal modo è possibile provare velocemente diverse impostazioni.

   NOTA

   Non spostare i punti del loop dopo aver eseguito una dissolvenza incrociata. La forma d'onda è stata specificamente processata per le impostazioni loop correnti.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Dopo aver utilizzato l'opzione **Uniformatore del timbro del loop**, la transizione dalla fine del loop alla fine del file spesso risulta poco naturale. Per porre rimedio a questo problema, è possibile creare una post-dissolvenza incrociata tramite il **Regolatore del loop**.

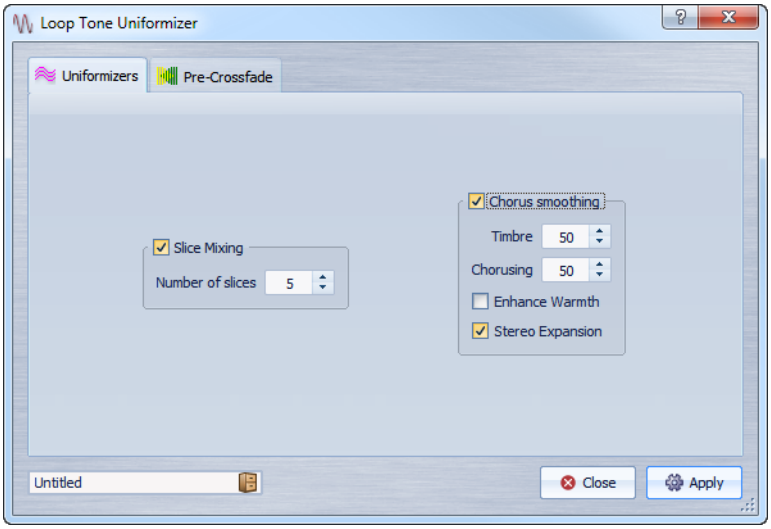
Finestra di dialogo Uniformatore del timbro del loop

Questa finestra di dialogo consente di creare suoni in loop da un contenuto audio che sembra non poter essere riprodotto in loop. Si tratta di suoni che in genere presentano un decadimento di livello costante o per cui il timbro cambia continuamente.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Uniformatore del timbro del loop**.

La finestra di dialogo Uniformatore del timbro del loop contiene le seguenti linguette:

Linguetta Uniformatore



Questa linguetta consente di specificare i metodi utilizzati per uniformare il suono che si desidera riprodurre in loop.

Per il mixaggio delle sezioni, occorre sperimentare per determinare il numero di sezioni necessario. Solitamente, maggiore è il numero di sezioni, più naturale sarà il suono.

Mixaggio delle sezioni

Consente di tagliare il loop in sezioni, le quali vengono poi mixate insieme per uniformare il suono.

Per il mixaggio delle sezioni, è necessario determinare il numero di sezioni. Solo sperimentando è possibile individuare il numero di sezioni necessarie, ma solitamente maggiore è il numero di sezioni, più naturale sarà il suono (entro un certo limite). Tuttavia, il programma pone una restrizione al numero di sezioni, in modo tale che nessuna sia mai inferiore a 20 ms.

Ad esempio, se si specificano otto sezioni, il loop viene tagliato in otto sezioni della stessa lunghezza. Queste sezioni vengono poi sovrapposte e mixate insieme come un unico suono ripetuto otto volte. Questo nuovo contenuto audio sostituisce tutto l'audio all'interno del loop in modo intelligente, senza pericolo che si verifichi una cancellazione armonica a causa di offset di fase.

Mixaggio delle sezioni - Numero di sezioni

Maggiore è il numero di sezioni, più il suono verrà modificato.

Ammorbidimento del Chorus

Questo processore utilizza un metodo conosciuto come vocoder di fase per filtrare gli armonici. Questo metodo, raccomandato per eseguire il loop di ensemble e suoni corali, può modificare drasticamente il timbro.

Ammorbidimento del Chorus - Timbro

Consente di regolare il grado di modifica delle caratteristiche timbriche del campione da uniformare. Maggiore è il valore, più pronunciato sarà l'effetto.

Ammorbidimento del Chorus - Chorus

Consente di determinare la profondità dell'effetto chorus.

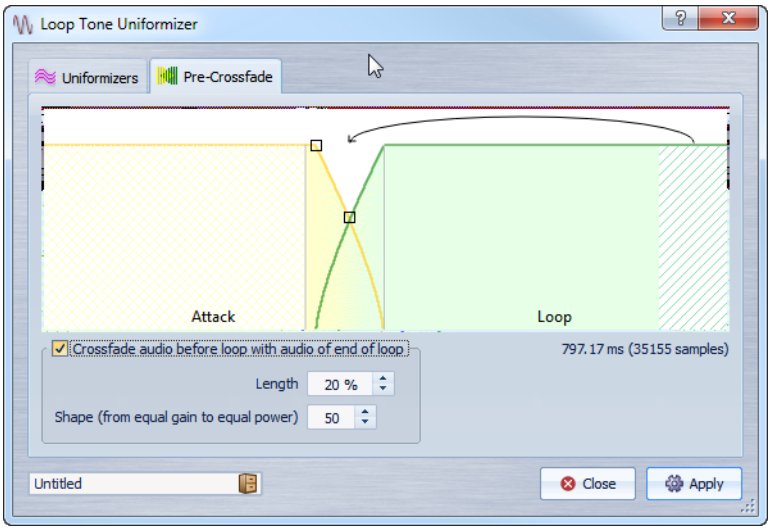
Ammorbidimento del Chorus - Aumenta il calore

Consente di creare un suono più omogeneo e caldo.

Ammorbidimento del Chorus - Espansione stereo

Consente di aumentare l'ampiezza del campione nell'immagine sonora stereo.

Linguetta Pre-Dissolvenza incrociata



In questa linguetta è possibile eseguire una dissolvenza incrociata tra la fine del loop e l'inizio di una sezione appena processata, in modo che la transizione a quest'ultima risulti più morbida durante la riproduzione. Per regolare la dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'inviluppo o i controlli di scorrimento dei valori.

È necessario utilizzare questa funzione in quanto l'**Uniformatore del timbro del loop** modifica il timbro solo all'interno del loop. Ciò significa che la transizione nel loop non è uniforme come previsto, a meno che non si applichi la dissolvenza incrociata.

Esegue una dissolvenza incrociata tra l'audio prima del loop e l'audio alla fine del loop

Consente di abilitare la dissolvenza incrociata, applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della sezione del file audio da utilizzare nella dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la post-dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato comunque accettabile:

- Una dissolvenza incrociata lunga produce un loop più uniforme. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.
- Una dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della dissolvenza incrociata. In genere, è consigliato utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Informazioni sugli attributi dei campioni

Gli attributi dei campioni consentono di definire le impostazioni per un campione audio prima di caricarlo in un campionatore hardware o software.

Gli attributi dei campioni non processano il campione, forniscono solo le proprietà del file utilizzabili dal campionatore ricevente. Vengono così incluse le informazioni relative all'altezza del campione, rilevabile automaticamente, all'intervallo dei tasti del campione e all'intervallo delle velocity da occupare. Per i file WAV e AIFF, queste informazioni sono salvate nell'intestazione del file. Di default, non sono disponibili attributi dei campioni in un file audio.

NOTA

A seconda del campionatore e del protocollo utilizzato per la comunicazione, gli attributi dei campioni potrebbero non essere supportati.

Modifica degli attributi dei campioni

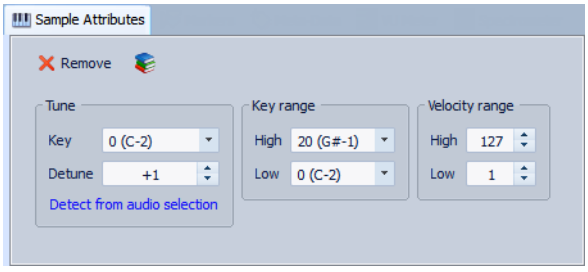
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire la finestra Attributi dei campioni.
2. Nella finestra Attributi dei campioni, selezionare **Crea**.
3. Opzionale: se si desidera rilevare automaticamente l'altezza di una selezione audio, selezionare un intervallo audio, quindi fare clic su **Rileva dalla selezione audio**.
4. Specificare gli attributi del campione.
5. Salvare il file audio per memorizzare le impostazioni degli attributi campione nel file audio.
   Gli attributi del campione vengono salvati soltanto in file WAV e AIFF.

Finestra Attributi dei campioni

In questa finestra è possibile creare gli attributi per un campione audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Attributi dei campioni**.



Crea/Rimuovi

Consente di creare/rimuovere attributi del campione per il file audio attivo.

Altezza - Nota

Consente di specificare quale tasto riproduce il suono alla sua altezza di base.

Altezza - Disaccordatura

Consente di specificare se il campione deve essere riprodotto a un'altezza leggermente diversa. L'intervallo è +/-50% di un semitono, che si traduce in un quarto di tono in ciascuna direzione.

Rileva dalla selezione audio

Consente di rilevare l'altezza di una selezione audio. Assicurarsi che l'intervallo selezionato contenga un'altezza definita chiaramente.

Intervallo dei tasti - Alto/basso

Consente di specificare l'intervallo dei tasti da associare al campione se il campione è parte di una mappa tasti multipla.

Intervallo delle velocity - Alto/basso

Consente di specificare l'intervallo della velocity da associare al campione se il campione è parte di una mappa tasti multipla con campioni con velocity variabili.

Generazione di segnali

In WaveLab è possibile generare suoni sintetizzati e tonalità DTMF o MF.

Generatore di segnale

Il Generatore di segnale consente di generare suoni sintetizzati complessi in mono o stereo.

È possibile disporre in layer vari generatori di forma d'onda e nel caso di invio come output di un file stereo, regolare le varie impostazioni per i canali di destra e sinistra. Sono disponibili numerose impostazioni per regolare il carattere (linguetta Sorgente), la frequenza (linguetta Frequenza) e l'ampiezza (linguetta Livello) dei segnali generati.

Utilizzare il Generatore di segnale per:

- Verificare le specifiche dell'apparecchiatura audio.
- Eseguire vari tipi di misurazioni, compresa la calibrazione di registratori su nastro.
- Verificare i metodi di processamento del segnale.
- Scopi educativi.

Il Generatore di segnale è basato su un generatore di forme d'onda in grado di creare numerose forme d'onda di base, ad esempio sinusoidali, a dente di sega, a impulso e vari tipi di rumore.

Sono disponibili numerose impostazioni per regolare il carattere (linguetta Sorgente), la frequenza (linguetta Frequenza) e l'ampiezza (linguetta Livello).

È possibile combinare fino a 64 generatori di segnale in layer e configurare impostazioni separate per il canale sinistro e destro.

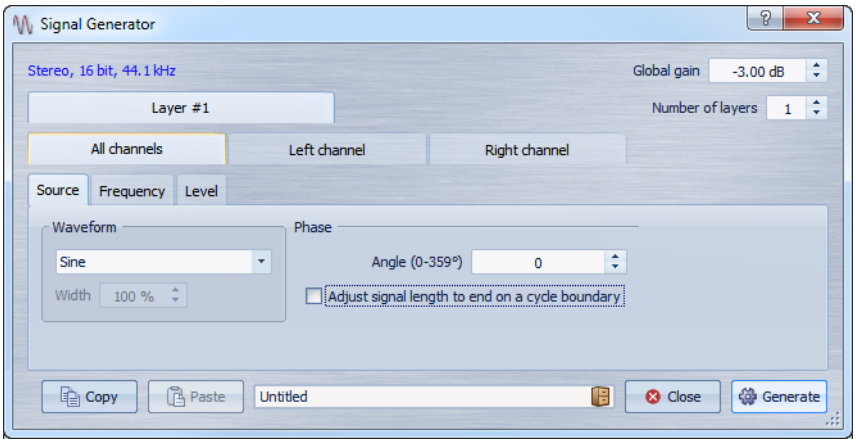
NOTA

Il Generatore di segnale non è inteso per la sintetizzazione di suoni musicali.

Finestra di dialogo Generatore di Segnale

Questa finestra di dialogo consente di generare suoni sintetizzati complessi in mono o stereo.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Generatore di segnale**.



Proprietà audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Proprietà audio in cui è possibile selezionare la frequenza di campionamento, la risoluzione in bit, ecc.

Guadagno globale

Consente di regolare il livello globale di tutti i layer combinati.

Numero di layer

Consente di determinare il numero di layer, ovvero il numero di segnali indipendenti da combinare.

Tutti i canali, Canale sinistro, Canale destro

Consente di determinare se le impostazioni nella linguetta vengono applicate per il canale sinistro o destro del layer selezionato, oppure per entrambi i canali.

Copia

Consente di copiare tutte le impostazioni del layer corrente.

Incolla

Consente di incollare le impostazioni al layer selezionato.

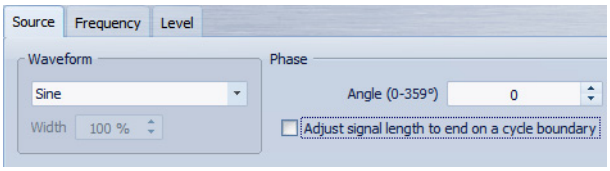
NOTA

Facendo clic su **Incolla** è possibile sostituire le impostazioni sorgente, frequenza e livello in tutte le linguette, non solo in quella selezionata.

Genera

Consente di applicare le impostazioni.

Linguetta Sorgente



Forma d'onda

Utilizzare questo menu a tendina per scegliere una forma d'onda per il layer selezionato.

Larghezza

Se si seleziona una delle forme d'onda impulso, è possibile impostare questo parametro sulla larghezza dell'impulso, specificato come una percentuale o un numero di campioni.

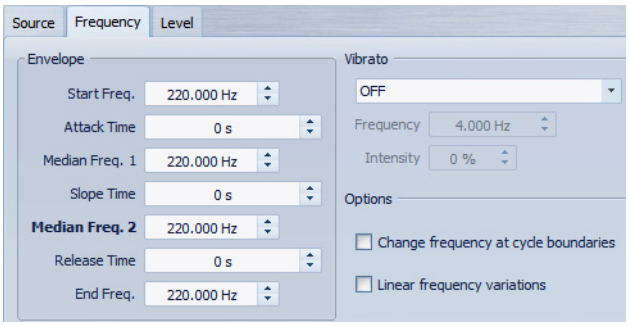
Angolo (0-359°)

Consente di impostare la fase del segnale per il layer selezionato.

Adatta la lunghezza del segnale in modo da farlo terminare alla fine del ciclo

Se questa opzione è attivata, la forma d'onda generata terminerà con un ciclo completo, indipendentemente dalle impostazioni relative alla fase.

Linguetta Frequenza



Sezione Inviluppo

In questa sezione è possibile configurare l'inviluppo della frequenza del layer selezionato. L'inviluppo consiste in quattro valori di frequenza e tre valori di durata tra i valori di frequenza.

Se si desidera impostare una frequenza statica (nessuna curva di inviluppo), assicurarsi che tutti i valori di tempo siano impostati su 0 e impostare la frequenza con il parametro **Freq. Mediana 2**.

Sezione Vibrato

In questa sezione è possibile aggiungere il vibrato alla frequenza del layer selezionato. È possibile selezionare una forma d'onda per il vibrato, impostare la frequenza e regolare l'intensità.

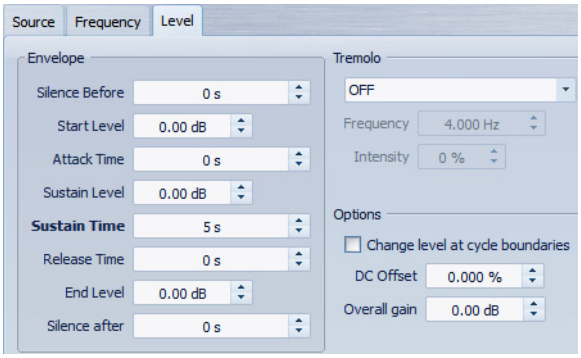
Modifica frequenza ai limiti del ciclo

Se questa opzione è attivata, il vibrato non verrà applicato continuamente di campione in campione, ma verrà ricalcolato dopo ogni ciclo.

Variazioni lineari di frequenza

Se questa opzione è attivata, la frequenza varia in maniera lineare.

Linguetta Livello



Inviluppo

In questa sezione è possibile configurare l'inviluppo dell'ampiezza del layer selezionato. L'inviluppo consiste in tre valori di livello e tre valori di durata tra i valori di livello. Inoltre, i parametri **Silenzio prima** e **Silenzio dopo** consentono di includere un periodo di silenzio prima o dopo il segnale del layer selezionato.

NOTA

Il parametro **Guadagno generale** determina il livello globale del layer.

Tremolo

In questa sezione è possibile aggiungere il tremolo (variazione di livello continua) al layer selezionato. È possibile selezionare una forma d'onda per il tremolo, impostare la frequenza e regolare l'intensità.

Modifica livello ai limiti del ciclo

Se questa opzione è attivata, il tremolo non verrà applicato continuamente di campione in campione, ma verrà ricalcolato dopo ogni ciclo.

DC Offset

Consente di aggiungere un DC offset al segnale del layer selezionato.

Guadagno generale

Consente di impostare un livello generale per il layer selezionato.

Generazione di un segnale audio

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Generatore di segnale**.
2. Fare clic sulle proprietà audio per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà audio e configurare canali, frequenza di campionamento e precisione.
3. Impostare il parametro **Numero di layer** per scegliere quanti layer dei generatori di segnale utilizzare.
   È possibile modificare questo valore in un secondo momento.
4. Impostare il **Guadagno globale**.
5. Per ciascun layer, modificare le impostazioni nelle linguette **Sorgente**, **Frequenza** e **Livello**.
6. Se sono stati selezionati canali stereo, è possibile apportare modifiche a entrambi o a uno solo dei canali selezionando **Tutti i canali**, **Canale sinistro** o **Canale destro**.
7. Una volta configurate le impostazioni, selezionare **Genera**.
   Il file viene generato e aperto in una nuova finestra.

Generatore DTMF

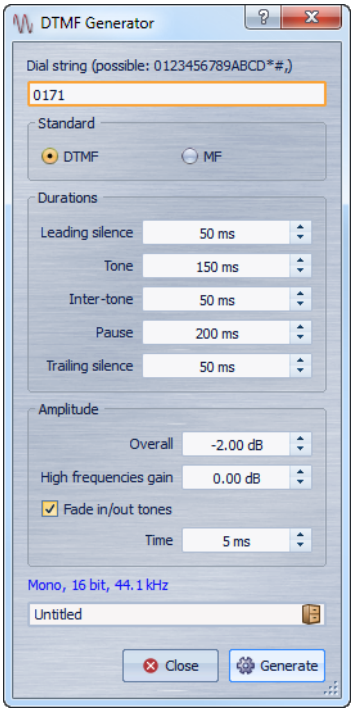
Grazie al Generatore DTMF è possibile generare tonalità DTMF (Dual Tone Multi Frequency) o MF (multifrequenza), analoghe a quelle della telefonia analogica.

Questi toni vengono creati tramite l'unione di due onde sinusoidali con frequenze variabili. I telefoni dotati di pulsanti generano due onde sinusoidali a diverse frequenze a seconda del numero premuto. Questi segnali modulanti vengono quindi decodificati mediante commutazione per identificare le lettere e i numeri premuti.

Finestra di dialogo Generatore DTMF

Questa finestra di dialogo consente di generare le tonalità MF o DTMF.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Generatore DTMF**.



Sequenza da comporre

Inserire qui il numero che si desidera convertire in tonalità DTMF. I caratteri utilizzabili per DTMF sono **0123456789ABCD*#,)** e per MF **0123456789ABC*#,**.

DTMF

DTMF è lo standard più utilizzato. Le stringhe DTMF sono limitate a 16 caratteri.

MF

MF utilizza una frequenza diversa da DTMF. Le stringhe MF sono limitate a 15 caratteri.

Silenzio all'inizio

Consente di determinare la lunghezza della regione silenziosa antecedente alla prima tonalità.

Tonalità

Consente di impostare la lunghezza di ciascuna tonalità.

Inter-tonalità

Consente di regolare l'intervallo di tempo tra le tonalità.

Pausa

Consente di determinare la lunghezza di tutte le pause presenti nella sequenza da comporre. Per inserire una pausa, digitare una virgola (,) nella sequenza stessa.

Silenzio alla fine

Consente di determinare la lunghezza della regione silenziosa dopo l'ultima tonalità.

Globale

Consente di controllare il livello del mix delle tonalità.

Guadagno delle alte frequenze

Il segnale DTMF consiste in un mix tra le due tonalità. Una tonalità ad alta frequenza e una a bassa. È possibile scegliere se lasciare che le due tonalità presentino la stessa ampiezza lasciando questo valore su zero, o aumentare la tonalità ad alta frequenza fino a 12 dB. Su alcune linee telefoniche, il valore delle tonalità ad alta frequenza è di 2 dB superiore rispetto alle tonalità a bassa frequenza.

Fade in/out delle tonalità

Se questa opzione è attivata, i toni generati eseguiranno un fade in e un fade out.

Tempo

Consente di impostare il tempo delle dissolvenze, se l'opzione corrispondente è attiva.

Proprietà audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Proprietà audio in cui è possibile selezionare la frequenza di campionamento, la risoluzione in bit, ecc.

Generazione di file DTMF

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Generatore DTMF**.
2. Nella parte superiore della finestra di dialogo immettere una sequenza da comporre.

   I caratteri utilizzabili sono visualizzati sopra il campo di testo.
3. Selezionare lo standard da utilizzare.
4. Configurare le impostazioni per **Durate** e **Ampiezza**.
5. Fare clic sulle proprietà audio per selezionare una risoluzione in bit e una frequenza di campionamento.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà audio in cui è possibile modificare le impostazioni per il file audio.
6. Fare clic su **Genera**.

   Il file viene generato e viene visualizzato in una nuova finestra.

Importazione di tracce CD audio

È possibile leggere tracce audio da normali CD e salvarle come copia digitale in qualsiasi formato audio sull'hard disk.

Benché WaveLab supporti un ampio numero di unità CD, è necessario prestare attenzione ad alcune restrizioni:

- Sono presenti numerosi protocolli per il recupero dell'audio da un'unità CD-ROM/CD-R. WaveLab supporta il maggior numero di questi metodi, ma non garantisce il funzionamento con qualsiasi unità particolare. Si applica a CD-Text e ISRC.
- Osservare e rispettare qualsiasi avviso di copyright sui CD da cui si stanno importando tracce.

Durante l'importazione di tracce, queste vengono denominate «Traccia XX» di default, dove XX è un numero che inizia da 01. Lo schema di numerazione può essere modificato.

NOTA

- L'importazione di tracce CD audio è tecnicamente più complicata della lettura di file da un CD-ROM o hard disk, in quanto può essere difficoltoso rilevare i settori audio. Alcuni CD che non si conformano totalmente agli standard CD possono causare problemi, in particolare quando protetti da copia.
- Se si importa una traccia CD con enfasi e successivamente si desidera utilizzarla in un proprio CD, ricordarsi di attivare l'opzione di enfasi per tale traccia nel montaggio audio o nella finestra Cd audio di base.

Finestra di dialogo Importa CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile importare uno o più tracce da un CD audio.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **File > Importa > CD Audio**.

Menu

Funzioni - Informazioni sul CD

Consente di visualizzare la lunghezza del CD e il codice UPC/EAN, se disponibile.

Funzioni - Estrai codici ISRC

Consente di leggere i codici ISRC e di visualizzarli nell'elenco tracce. A seconda dell'unità CD, l'operazione può richiedere del tempo.

Funzioni - Esamina CD-Text

Consente di aprire la finestra di dialogo CD-Text in cui è possibile visualizzare il CD-Text. Non tutte le unità CD supportano CD-Text.

Funzioni - Estrai CD-Text

Consente di estrarre il CD-Text e di visualizzare un riepilogo nell'elenco tracce.

Rinomina tracce - Nome

Consente di rinominare le tracce in base allo schema di rinomina selezionato.

Rinomina tracce - Cerca nomi delle tracce su internet (FreeDb)

Consente di cercare i nomi delle tracce in un database Internet. Se viene individuato l'album, l'elenco delle tracce del CD viene aggiornato.

Converti - Converti in montaggio audio (tutte)

Consente di estrarre tutte le tracce CD e di utilizzarle per creare un montaggio audio.

Converti - Converti in montaggio audio (tracce selezionate)

Consente di estrarre le tracce CD audio selezionate e di utilizzarle per creare un montaggio audio.

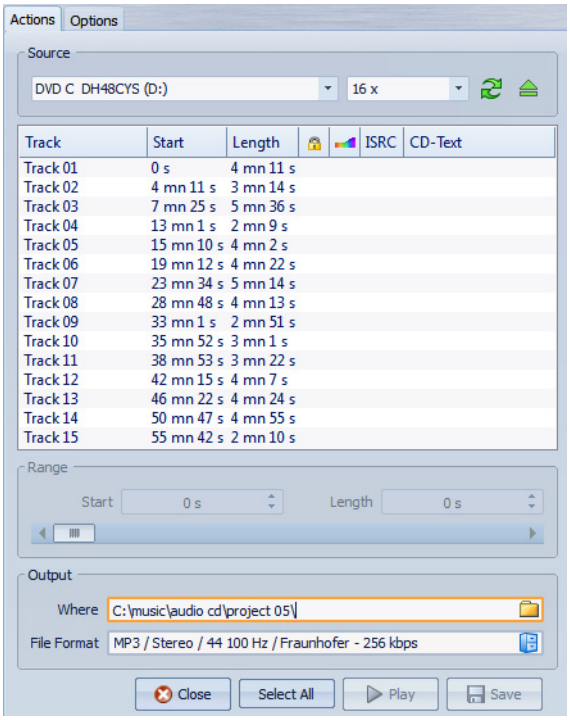
Converti - Converti in CD Audio Semplificato (tutte)

Consente di estrarre tutte le tracce CD audio e di utilizzarle per creare un CD Audio Semplificato.

Converti - Converti in CD Audio Semplificato (tracce selezionate)

Consente di estrarre le tracce CD audio selezionate e di utilizzarle per creare un CD Audio Semplificato.

Linguetta Azioni



Sorgente

Selezionare l'unità CD da cui importare le tracce CD audio.

Velocità

È qui possibile selezionare la velocità di scrittura. La velocità maggiore varia in base alle funzionalità del dispositivo di scrittura e al supporto presente nel dispositivo.

Aggiorna

Se si inserisce un CD durante la visualizzazione della finestra di dialogo Importa CD audio, è necessario fare clic su questo pulsante per mostrare i contenuti di tale CD nell'elenco.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto dell'unità selezionata.

Elenco tracce

Consente di visualizzare le tracce sul CD.

Intervallo - Inizio/Lunghezza

Utilizzare i campi Inizio e Lunghezza della sezione Intervallo per definire un punto di inizio e la lunghezza nel caso si desideri importare solo una sezione di una traccia.

Uscita - Dove

Definire qui una posizione di uscita.

Uscita - Formato file

Definire qui un formato file di uscita.

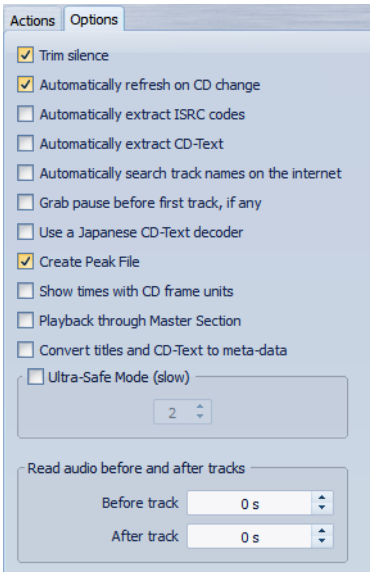
Seleziona tutto

Consente di selezionare tutte le tracce CD nell'elenco tracce.

Riproduci

Consente di riprodurre la traccia CD selezionata.

Linguetta Opzioni



Taglia silenzio

Se questa opzione è attivata, viene eliminato il silenzio tra le tracce importate. Viene eliminato solo il silenzio digitale, ovvero i campioni con un livello zero.

Aggiornamento automatico al cambio del CD

Se questa opzione è attivata, WaveLab verifica la presenza di un nuovo CD nell'unità varie volte al secondo. Se viene trovato un nuovo CD, viene aggiornato l'elenco delle tracce.

Estrai automaticamente i codici ISRC

Se questa opzione è attivata, vengono automaticamente estratti i codici ISRC quando viene inserito un CD.

Estrai automaticamente CD-Text

Se questa opzione è attivata, viene automaticamente estratto CD-Text quando viene inserito un CD.

Ricerca automatica dei nomi delle tracce su internet

Se questa opzione è attivata, vengono automaticamente cercati i nomi delle tracce su Internet quando viene inserito un CD.

Trascinare la pausa prima della prima traccia, se presente

Se questa opzione è attivata, quando una sezione audio si trova prima della prima traccia, essa verrà estratta insieme a questa prima traccia. Ciò corrisponde solitamente a una traccia bonus nascosta.

Usa un decoder CD-Text Giapponese

Se questa opzione è attivata, il CD-Text verrà interpretato come Giapponese (alla successiva estrazione).

Crea file di picco

Se questa opzione è attivata, verrà creato un file di picco insieme ai file renderizzati.

Mostra tempo con le unità di frame del CD

Se questa opzione è attivata, viene visualizzato il tempo nelle unità di frame del CD. Sono disponibili 75 frame del CD per secondo.

Riproduzione attraverso la Sezione Master

Se questa opzione è attivata, il segnale della traccia audio passa attraverso la Sezione Master durante la riproduzione.

Converti i titoli e il CD-Text in meta-dati

Se questa opzione è attivata quando si importano tracce in un formato audio che supporta i meta-dati (ad esempio, MP3 e WMA), i titoli delle tracce e il CD-Text sono aggiunti automaticamente all'intestazione del file.

Usa modalità Ultra-sicura (lenta)

Se questa opzione è attivata, ciascuna traccia CD viene letta più volte fino a quando viene trovato lo stesso identico risultato (sono utilizzate le somme di controllo). Specificare il numero di volte in cui una traccia deve essere letta con lo stesso risultato prima di essere salvata sul disco.

Lettura dell'audio prima e dopo le tracce

È possibile accertarsi che intere tracce vengano importate in maniera corretta, definendo le parti di audio che dovranno essere lette prima e dopo una traccia CD.

Importazione di tracce CD audio

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Nella sezione Sorgente, selezionare l'unità da cui si desidera eseguire la lettura, insieme alla relativa velocità.
4. Opzionale: rinominare i file e regolare lo schema di numerazione.

   Le tracce devono avere nomi univoci se si desidera importarle tutte.
5. Opzionale: nella linguetta **Opzioni**, nella sezione **Lettura dell'audio prima e dopo le tracce**, definire la quantità di audio da leggere prima e dopo una traccia CD.
6. Nell'elenco delle tracce, selezionare le tracce che si desidera importare.

7. Opzionale: se è stato selezionato solo un file, nella sezione Intervallo è possibile definire valori di **Inizio** e **Lunghezza** per importare solo una parte della traccia.
8. Nella sezione Uscita fare clic sull'icona della cartella e selezionare una posizione di uscita.

   È inoltre possibile trascinare una o più tracce CD in una traccia montaggio audio.
9. Nella sezione Uscita fare clic sul campo del formato file e selezionare un formato file per i file audio importati.
10. Fare clic su **Salva**.

RISULTATO

Le tracce vengono recuperate.

Ricerca dei nomi delle tracce su Internet

È possibile cercare informazioni sui CD mediante il database FreeDb delle informazioni CD.

PREREQUISITI

È necessario essere connessi a Internet per utilizzare la funzione FreeDb.

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Selezionare **Rinomina tracce > Cerca nomi delle tracce su internet (FreeDb)** o fare clic sull'icona corrispondente.

Inviare i nomi delle tracce su internet

È possibile inviare delle informazioni relative al CD audio che si desidera importare al database FreeDb.

PREREQUISITI

È necessario essere connessi a Internet per utilizzare la funzione FreeDb.

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Nella finestra di dialogo Importa CD audio, rinominare ciascuna traccia.

4. Selezionare **Rinomina tracce > Invia i nomi delle tracce su internet (FreeDB)** o fare clic sull'icona corrispondente.
5. Nella finestra di dialogo Invia le informazioni sul CD, riempire i campi di testo e inserire un indirizzo e-mail.

   NOTA

   L'indirizzo e-mail è necessario per comunicare eventuali errori di invio. Questa informazione non verrà in alcun caso salvata e archiviata.

   Il database FreeDb non offre la possibilità di inserire diversi artisti o generi per le singole tracce. Se gli artisti cambiano da traccia a traccia, è possibile scrivere il titolo delle tracce come segue:

   `Titolo/Artista`
6. Fare clic su **OK**.

Informazioni sulla modalità ultra-sicura

A volte, una piccola porzione di una traccia CD non viene recuperata correttamente. Questa eventualità varia a seconda della qualità dell'unità CD e può produrre fastidiosi click e pop. Per risolvere il problema, è possibile attivare la **modalità ultra-sicura** nelle opzioni della finestra di dialogo Importa CD Audio.

Quando questa opzione è attivata, è possibile specificare il numero di volte in cui una traccia CD viene letta con lo stesso risultato prima di essere salvata sul disco.

Conversione di tracce CD audio in un montaggio audio

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Opzionale: nella linguetta **Opzioni**, selezionare quali informazioni si desidera estrarre dal CD audio durante la conversione.
4. Decidere se convertire solo le tracce selezionate o tutte le tracce.
   - Per convertire solo le tracce selezionate, selezionare **Converti > Converti in montaggio audio (tracce selezionate).**
   - Per convertire tutte le tracce, selezionare **Converti > Converti in montaggio audio (tutte)**.

RISULTATO

Una volta terminata la conversione, i file importati vengono aperti nell'area di lavoro Montaggio Audio.

Conversione di tracce CD audio in un CD audio di base

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Opzionale: nella linguetta **Opzioni**, configurare le impostazioni.
4. Decidere se convertire solo le tracce selezionate o tutte le tracce.
   - Per convertire solo le tracce selezionate, selezionare **Converti > Converti in CD Audio Semplificato (tracce selezionate).**
   - Per convertire tutte le tracce, selezionare **Converti > Converti in CD Audio Semplificato (tutte)**.

RISULTATO

Una volta terminata la conversione, i file importati vengono aggiunti alla finestra Cd audio di base nell'area di lavoro File Audio.

Processamento in modalità batch

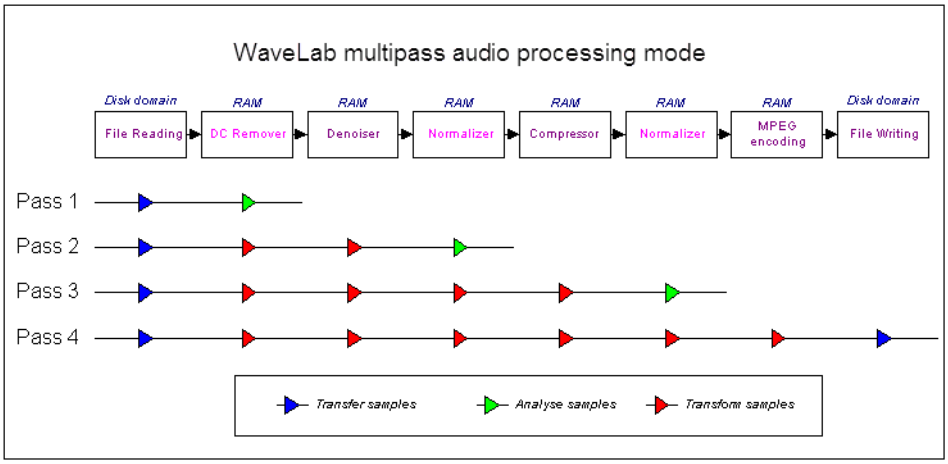
Il processamento in modalità batch in WaveLab consente di processare qualsiasi numero di file audio o file di montaggio audio con gli effetti offline, i preset e i plug-in della Sezione Master, nonché con altri plug-in specifici per il processamento in modalità batch.

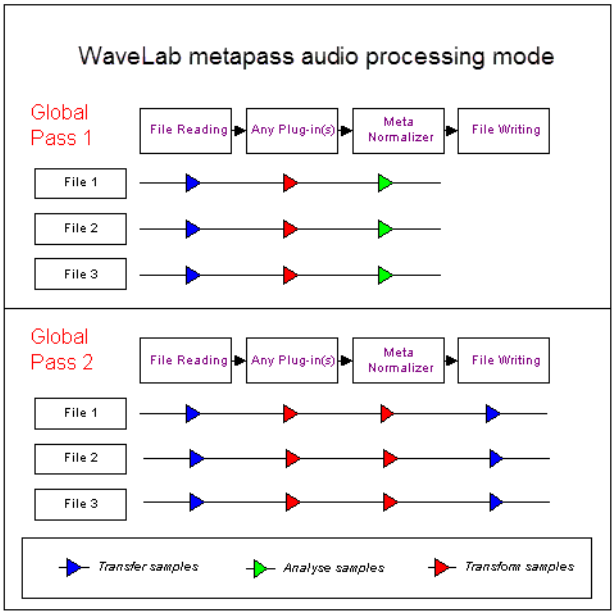
Ciascun file viene processato e quindi salvato nella cartella desiderata. È possibile modificare il formato del file, rinominare il file in base a un set di regole ed eseguire un'applicazione esterna quando il batch è completato. È possibile processare il numero desiderato di file approfittando del processamento multiplo su processori multi-core, se disponibili.

Quando si salvano dei file di un processore batch, è possibile eseguire i batch ripetutamente, se necessario. Ad esempio, può essere disponibile una cartella di file audio a 24 bit a cui si desidera applicare la normalizzazione, aggiungere un fade-out ed eseguire un dithering a una frequenza di 44,1 kHz a 16 bit. È possibile salvare la cartella come file del processore batch ed eseguire nuovamente il batch ogni volta che vengono aggiornati i file originali. Si può inoltre semplificare la procedura utilizzando dei modelli batch.

Vantaggi del processore batch in WaveLab

Durante il processamento di plug-in multipass, altri plug-in della catena di plug-in sono presi in considerazione solo quando necessario e la scrittura del file è ridotta a un singolo processo di scrittura. Questo porta a migliori prestazioni del processamento in modalità batch. Il seguente grafico mostra gli utilizzi avanzati dei plug-in multipass del processore batch.





Processamento in modalità batch dei meta-dati

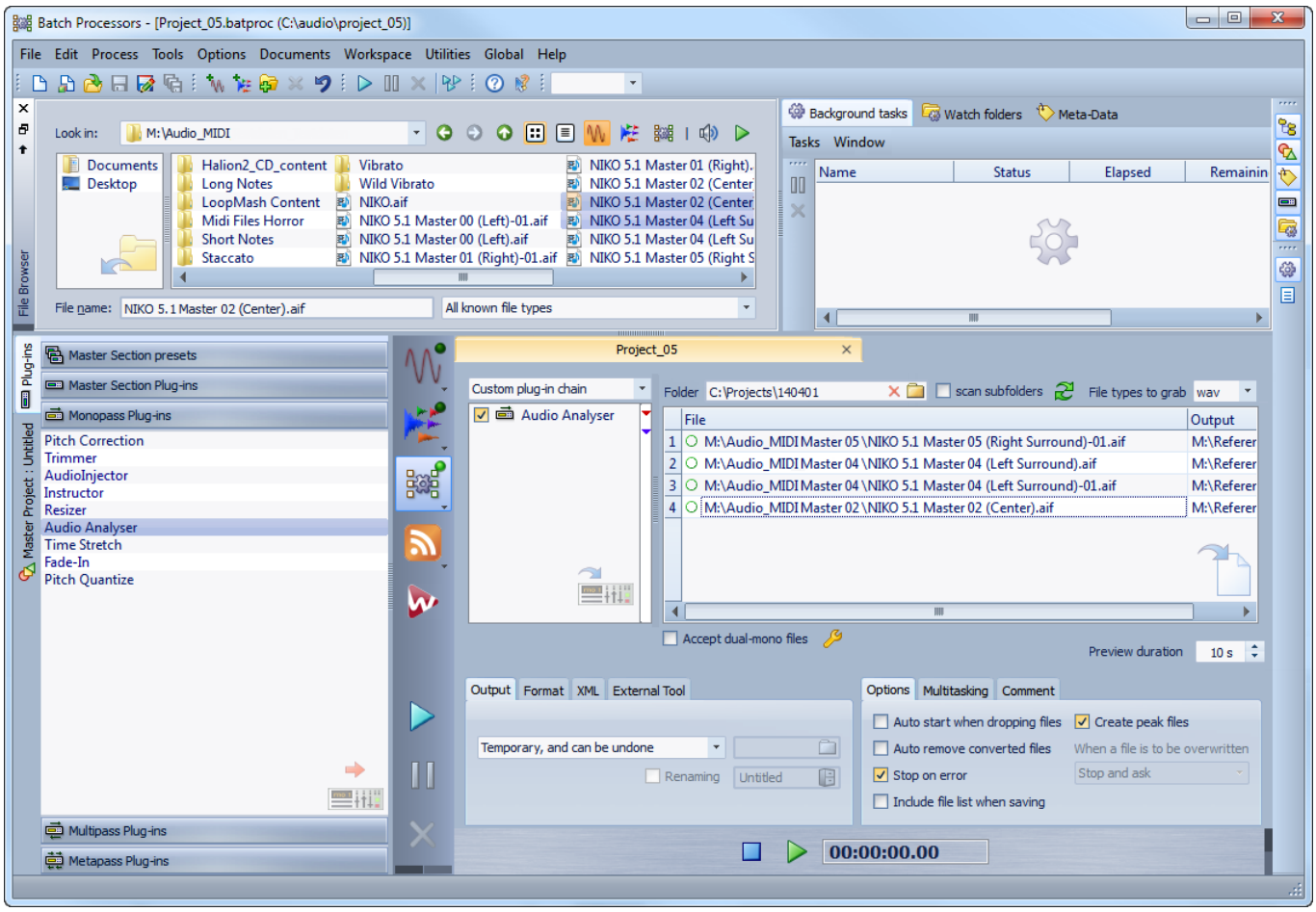
È possibile processare in modalità batch i meta-dati. Per fare questo, è possibile impostare la finestra di dialogo Meta-dati nell'area di lavoro Processori Batch e applicare i meta-dati ai file del processo batch.

LINK CORRELATI

Meta-dati nell'area di lavoro Processori Batch a pag. 172

Panoramica dell'area di lavoro Processori Batch

Quest'area di lavoro consente di processare qualsiasi numero di file audio o montaggi audio con plug-in e preset della Sezione Master, effetti offline e altri plug-in.



Menu Modifica

Aggiungi dei file audio specifici

Consente di aprire una finestra per selezionare i file audio.

Aggiungi dei montaggi audio specifici

Consente di aprire una finestra per selezionare i montaggi audio.

Aggiungi file da una cartella

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare i file di un tipo specifico da una cartella.

Elimina tutti i file

Consente di eliminare dall'elenco tutti i file che non sono attualmente in fase di processamento.

Rimuovi i file selezionati

Consente di eliminare dall'elenco tutti i file selezionati che non sono attualmente in fase di processamento.

Elimina tutti, tranne quelli selezionati

Consente di eliminare tutti i file che non sono attualmente selezionati e in fase di processamento.

Elimina i file processati con successo

Consente di eliminare i file con lo stato «Successo» dall'elenco.

Elimina i file contenenti degli errori

Consente di eliminare i file con lo stato «Errore» dall'elenco.

Reinizializza lo stato di tutti i file

Consente di impostare i file con lo stato «Completata» o «Errore» in «Da completare».

Reinizializza lo stato dei file che contengono un errore

Consente di impostare i file con lo stato «Errore» in «Da completare».

Menu Processa

Inizio

Consente di eseguire il processo batch.

Pausa

Consente di interrompere il processo in modo da ridurre il carico sulla CPU. È possibile riprendere il processo facendo nuovamente clic su **Pausa**.

Annulla

Consente di annullare il processo in corso.

Lancia tutti i processori batch nell'Area Lavoro

Consente di lanciare in maniera sequenziale tutti i batch nell'area di lavoro. Ciò significa che un processo batch ha inizio quando termina quello precedente. Un errore non impedisce l'inizio di un nuovo processo batch. Se si interrompe il processo attivo, viene interrotto l'intero processo.

Menu Strumenti

Elenco di strumenti di utility esterni

Consente di visualizzare un elenco degli strumenti di utility esterni.

Configura gli strumenti di utility esterni

Consente di visualizzare una finestra di dialogo in cui è possibile configurare gli strumenti di utility esterni.

Plug-in

Qui è possibile selezionare i plug-in e i preset della Sezione Master per il processo batch. Un plug-in o un preset può essere trascinato nella catena di plug-in audio del documento del processore batch attivo. È inoltre possibile fare doppio-clic su un plug-in per aggiungerlo alla fine della catena. Nelle seguenti categorie è possibile scegliere i plug-in o i preset della Sezione Master:

Preset della Sezione Master

Si tratta dell'elenco dei preset della Sezione Master.

Plug-in della Sezione Master

Si tratta dell'elenco di tutti i plug-in disponibili nella Sezione Master.

Plug-in monopass

Si tratta dell'elenco dei plug-in monopass. Monopass significa che il segnale audio deve passare attraverso il plug-in una sola volta per essere processato. Questi plug-in non sono disponibili nella Sezione Master.

Plug-in multipass

Si tratta dell'elenco dei plug-in multipass. Multipass significa che l'audio deve essere analizzato almeno una volta prima di essere modificato. Questi plug-in non sono disponibili nella Sezione Master. Alcuni sono esclusivi per il processore batch.

Plug-in metapass

Si tratta dell'elenco dei plug-in metapass. Metapass significa che l'audio viene analizzato una sola volta ed è processato dopo che tutti gli altri file sono stati analizzati, per tenere in considerazione tutte le analisi. Questi plug-in non sono disponibili nella Sezione Master e sono esclusivi dell'area di lavoro Processori Batch.

Catena di plug-in Audio

Qui è possibile aggiungere i plug-in attraversati dal segnale audio, dall'alto verso il basso.

L'elenco viene configurato trascinando i plug-in dalla sezione dei plug-in.

- Per rimuovere un plug-in dall'elenco, trascinarlo nuovamente nella sezione dei plug-in o selezionarlo e premere [Del], altrimenti fare clic-destro e selezionare **Rimuovi**.
- Per modificare un plug-in, fare doppio-clic o clic-destro su di esso e selezionare **Modifica**.

Le frecce blu, rosso e verde a destra della catena di plug-in Audio consentono di visualizzare il percorso del segnale audio quando i plug-in sono stati aggiunti all'elenco.

È possibile impedire il processamento di un plug-in disattivandolo.

File da processare

Qui è possibile specificare quali file processare. Per aggiungere file all'elenco è possibile utilizzare la funzione di trascinamento e rilascio o il menu **Modifica**. È possibile fare clic-destro su un file per accedere a un menu contestuale con le seguenti opzioni:

Reinizializza lo stato

Consente di impostare lo stato dei file selezionati su «non processati».

Elimina

Consente di eliminare i file selezionati dall'elenco.

Apri in WaveLab

Consente di aprire il file selezionato in WaveLab.

Individua in Windows Explorer/Finder

Consente di aprire la cartella del file selezionato in Windows Explorer/Mac OS Finder.

Apri con l'applicazione di default

Consente di aprire il file selezionato con l'applicazione di default, ad esempio un lettore multimediale.

Inserisci i file audio

Apre un browser dei file e consente di selezionare i file da inserire nell'elenco dei file.

Inserisci tutti i file audio aperti

Consente di inserire tutti i file audio attualmente aperti in WaveLab.

Sotto l'elenco dei file sono disponibili le seguenti opzioni:

Durata dell'anteprima

Consente di determinare la lunghezza della durata dell'anteprima.

Accetta i file dual-mono

Se questa opzione è attivata, è possibile aggiungere i file dual-mono al processo batch. Facendo clic sull'icona dello strumento viene visualizzata la finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, in cui è possibile impostare l'identificazione del file dual-mono.

Sopra l'elenco dei file sono disponibili le seguenti opzioni:

Cartella

Consente di selezionare la cartella che si intende aggiungere al processo batch.

Ogni volta che si avvia il processore batch, la cartella selezionata viene scansionata e i file audio che vengono trovati al suo interno vengono processati.

Per disabilitare questa opzione, cancellare il nome del percorso.

NOTA

Se si desidera utilizzare dei file XML nella modalità cartella, è necessario attivare l'opzione **Descrizione XML** nel menu **Tipi di file da processare**.

Scansiona le sotto-cartelle

Se questa opzione è attivata, vengono scansionate anche le sottocartelle della cartella selezionata. I file contenuti in queste sottocartelle vengono aggiunti al processo batch.

Aggiorna

Consente di aggiornare la cartella selezionata e, se l'opzione **Scansiona le sotto-cartelle** è attivata, anche le relative sottocartelle. Tutti i file audio contenuti nelle cartelle vengono aggiunti al processo batch.

Tipi di file da processare

Consente di specificare quali tipi di file devono essere aggiunti al processo batch. È inoltre possibile scegliere di aggiungere tutti i tipi di file al processo batch.

Linguetta Uscita

Tipo di cartella di destinazione

Definire qui un tipo di cartella di destinazione. Sono disponibili i seguenti tipi:

- **Temporaneo e annullabile**

  Consente di scrivere l'audio processato in un file temporaneo. Affinchè ciò funzioni, il file sorgente deve essere già aperto nell'area lavoro File Audio.
- **Come il percorso d'accesso sorgente**

  Il file viene renderizzato nella propria cartella.
- **Sotto-cartella del percorso sorgente**

  Il file viene renderizzato in una sottocartella personalizzabile della relativa cartella.
- **Sotto-cartella Uscita**

  Il file viene renderizzato all'interno della sottocartella `Uscita` della cartella di controllo. Questa sottocartella viene creata automaticamente da parte di WaveLab.
- **Nuovo percorso d'accesso**

  Il file viene renderizzato in una cartella di destinazione che è necessario specificare.
- **Nuovo percorso d'accesso + Cartella sorgente**

  Agisce come l'opzione precedente, con un ulteriore elemento aggiunto del percorso sorgente.
- **Nuovo percorso d'accesso + Cartella sorgente (2 livelli)**

  Agisce come l'opzione precedente, con un ulteriore elemento aggiunto del percorso sorgente e della relativa cartella genitore.

- **Nuovo percorso d'accesso + Cartella sorgente (3 livelli)**

  Agisce come l'opzione precedente, con un ulteriore elemento aggiunto in più del percorso sorgente.
- **Nessuna uscita**

  Il processamento avviene quando non viene scritto alcun file sul disco.

  Quando si utilizzano le cartelle di controllo, questa opzione ha senso solo se si utilizza il plug-in Audio Analyser per produrre un file di testo dal file audio sorgente, senza renderizzare un nuovo file audio. Il file di testo viene sempre scritto nella sottocartella `Uscita` della cartella di controllo.

NOTA

Per le cartelle di controllo, la cartella di destinazione può essere determinata anche da un file XML contenente questa informazione.

Percorso

Specificare qui la cartella in cui verranno renderizzati i file.

Rinomina

Se questa opzione è attivata, i nomi dei file sorgente vengono processati attraverso un preset di rinomina, in modo da produrre nuovi nomi per i file renderizzati.

Campo Rinomina

Consente di aprire la finestra di dialogo Rinomina in cui è possibile impostare uno schema di rinomina.

Linguetta Formato

Formato file

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Formato file audio.

Meta-dati del processore batch

Consente di selezionare una delle seguenti opzioni per la gestione dei meta-dati del processore batch:

- Ignorare i meta-dati del processore batch e preservare i meta-dati nel file audio.
- Fondere i meta-dati del processore batch con i meta-dati individuati nel file audio.
- Sostituire i meta-dati del file audio con i meta-dati del processore batch.

Queste opzioni sono efficaci solo se è attivata l'opzione **Eredita dal file sorgente** nella finestra di dialogo Formato file audio.

Per i montaggi audio, renderizza le Immagini CD e i Cue-sheet

Se questa opzione è attivata, i montaggi audio vengono renderizzati come immagini CD insieme ai cue-sheet.

Linguetta XML

In questa linguetta è possibile regolare delle impostazioni per generare dei file XML contenenti informazioni sui file audio.

Processa

Consente di selezionare se il file di uscita XML deve essere generato da zero (**Genera un file XML/HTML**) oppure utilizzando il file XML di input come riferimento (**Trasforma un file XML di input**). Se non si intende utilizzare un processo XML, selezionare l'opzione **Nessun processo XML**.

Preset

Consente di salvare e reimpostare i preset delle impostazioni.

File XSLT

Il percorso del file XSLT che è utilizzato per generare il file XML.

Parametri opzionali

L'elenco dei parametri da inviare al processo XSLT. È possibile inserire i nuovi parametri direttamente nel campo di testo, oppure facendo clic sull'icona penna per aprire la finestra di dialogo Parametri per il processamento XSLT dove andare a inserire i nuovi parametri.

Linguetta Strumento di utility esterno

In questa linguetta, è possibile selezionare uno strumento di utility esterno da eseguire dopo il completamento del processo batch. Ad esempio, i file risultanti possono essere inviati tramite e-mail, caricati o archiviati. Per poter selezionare gli strumenti, è necessario specificarli nella finestra di dialogo Configura gli strumenti di utility esterni.

Questa opzione non ha effetto quando si utilizzano le cartelle di controllo.

Linguetta Opzioni

Avvio automatico al rilascio dei file

Se questa opzione è attivata, il processamento inizia automaticamente quando si trascina un file nell'elenco.

Elimina automaticamente i file convertiti

Se questa opzione è attivata, un file viene rimosso dall'elenco dopo il corretto processamento.

Interrompi quando vi è un errore

Se questa opzione è attivata, il processo globale viene interrotto in caso di errore. In caso contrario, il file associato all'errore viene contrassegnato in rosso e viene processato il file successivo.

Questa opzione non ha effetto quando si utilizzano le cartelle di controllo.

Includi l'elenco file in fase di salvataggio

Se questa opzione è attivata, l'elenco dei file (con il relativo stato) viene salvato con il documento del processore batch.

Crea file di picco

Se questa opzione è attivata, vengono creati file di picco per ciascun file renderizzato.

Quando un file sta per essere sovrascritto

Specificare qui il comportamento da tenere quando è necessario sovrascrivere un file. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Sovrascrivi senza domande
- Interrompi e domanda
- Riporta come errore
- Salta e contrassegna come effettuato

Questa opzione non ha effetto quando si utilizzano le cartelle di controllo.

Linguetta Multitasking

In questa linguetta, selezionare quanti core utilizzare contemporaneamente. I contenuti di questa linguetta variano a seconda dell'hardware del computer.

Linguetta Commento

In questa linguetta è possibile inserire un commento per il documento di processo batch attivo.

Informazioni sui processori off-line

Sono disponibili diversi tipi di plug-in che possono essere applicati a un processo batch.

Sono disponibili i seguenti tipi di plug-in del processamento in modalità batch:

- I plug-in **Monopass** richiedono solo una fase durante il processamento. Un effetto plug-in monopass processa il segnale e ne esegue l'uscita in qualsiasi plug-in successivo.
- I plug-in **Multipass** richiedono due o più fasi (una o più fasi dell'analisi seguite da una fase di processo) prima del processamento dell'audio. Alcuni di essi sono univoci per l'area di lavoro Processori Batch, mentre altri possono anche essere trovati come processori off-line nell'area di lavoro File Audio.
- I plug-in **Metapass** sono univoci per l'area di lavoro Processori Batch e richiedono almeno una fase dell'analisi su tutti i file audio prima del processamento dell'audio. Dopo l'analisi dell'audio, un plug-in metapass prende in considerazione tutti gli altri plug-in nella catena di effetti prima di processare l'audio.

Preset della Sezione Master

I preset vengono aggiornati ogni volta che si salva un nuovo preset nella Sezione Master. Il preset contiene inoltre le impostazioni di guadagno della Sezione Master.

Plug-in della Sezione Master

Questi plug-in sono tutti i plug-in disponibili nella Sezione Master, elencati nello stesso modo.

Informazioni sui plug-in metapass

Un plug-in metapass consente di analizzare tutti i file nel batch, raccogliere i risultati e processare i file variando le quantità. Il risultato dell'analisi di un file può influire sul processamento di altri file.

Un tipico esempio di plug-in metapass è il Loudness Meta Normalizer, mediante il quale è possibile processare un numero di file in modo tale da assegnare a tutti l'intensità acustica del file che presenta il valore più elevato nel batch.

I plug-in metapass possono essere combinati liberamente con altri tipi di processori. Ad esempio, è possibile utilizzare il Loudness Meta Normalizer e un classico normalizzatore nello stesso batch. È inoltre possibile combinare i plug-in metapass con i plug-in multipass.

Un plug-in metapass richiede due fasi di processamento. Nel corso della prima fase tutti i file nel batch vengono analizzati e durante la seconda fase vengono tutti processati.

Questo comportamento è diverso da quelli di altri plug-in multipass in cui ciascun file viene analizzato/processato due o più volte, se necessario.

Impedimento del clipping all'aumento del livello del segnale

I processori spesso aumentano il livello del segnale. Se non si presta attenzione, il file potrebbe risultare distorto quando è presente nel batch. Per impedire questo, è possibile utilizzare l'opzione **Solo con clipping** del plug-in Normalizzatore del livello.

È possibile amplificare il segnale oltre 0 dB (livello intero) all'interno del flusso audio, in quanto WaveLab utilizza il processamento interno a 32 bit. È disponibile molto spazio libero ulteriore e il segnale non presenterà clipping. Tuttavia, quando un segnale che supera 0 dB viene convertito in un file a 16 bit all'uscita del processore batch, viene rilevato un clipping.

Per risolvere questo problema, può essere inserito l'effetto del Normalizzatore alla fine della catena del segnale. Il Normalizzatore aumenta o diminuisce il livello come necessario, in modo che il segnale presenti un picco esattamente al valore specificato prima di essere convertito in un file. Questa operazione è utile anche quando non è attivata l'opzione **Solo in caso di clipping**.

Se si desidera applicare il Normalizzatore solo per evitare clipping, attivare **Solo in caso di clipping**. Quando è attivato, l'uscita del segnale può essere bassa, ma l'audio non presenta clipping a causa dell'amplificazione all'interno di ogni processore.

Questo consente di utilizzare il Normalizzatore come un limitatore totalmente libero da distorsioni.

Se si riduce la profondità del bit, aggiungere il plug-in dithering dopo il plug-in Normalizzatore.

Lavorare con l'area lavoro Processori Batch

Apertura dell'area di lavoro Processori Batch

PROCEDIMENTO

1. Fare clic sull'icona Processori Batch e selezionare **Apri un'Area Lavoro vuota** o selezionare **Area lavoro > Nuova Area lavoro > Processori Batch**.
2. Attivare il layout che si desidera utilizzare.
3. Fare clic su **OK**.

Creazione di un documento di processo batch

Sono disponibili diversi modi per creare un documento di un processo batch. I seguenti passaggi ne descrivono la modalità di creazione nell'area di lavoro Processori Batch.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, fare clic sul pulsante di **creazione di un documento vuoto**, o selezionare **File > Nuovo**.

   Se è stato specificato un modello di default, selezionando **Nuovo** viene aperto un nuovo modello con le impostazioni del modello di default.
2. Se è stato creato un modello di processo batch prima, viene visualizzata la finestra di dialogo Crea a partire da un modello. Selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per creare un nuovo documento da un modello, selezionare un modello dall'elenco e fare clic su **Apri**.
   - Per creare un documento vuoto, fare clic su **Nessuno**.

Salvataggio di un documento di processo batch

PREREQUISITI

Configurare il processo batch.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare un documento di processo batch non ancora salvato, selezionare **File > Salva con nome**.
   - Per salvare un documento di processo batch già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
2. Nella finestra di dialogo Salvataggio del processore batch, specificare un nome file e una posizione.
3. Decidere se attivare una delle seguenti opzioni:
   - Includi l'elenco dei file
   - Apri il selettore dei file standard prima di questa finestra di dialogo
   - Salva copia
4. Fare clic su **Salva**.

Finestra di dialogo Salvataggio del processore batch

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare il nome e la posizione del file di processore batch che si desidera salvare.

Nell'area di lavoro Processori Batch, fare clic sul pulsante **Salva con nome** o selezionare **File > Salva con nome**.

Nome

Rappresenta il nome del file da scrivere.

Dove

La posizione in cui salvare il file.

Includi l'elenco dei file

Se questa opzione è attivata, viene salvato inoltre l'elenco dei file, insieme allo stato di ciascun file.

Apri il selettore dei file standard prima di questa finestra di dialogo

Se questa opzione è attivata, viene aperto il selettore di file standard prima di questa finestra di dialogo. Utilizzare questa opzione se si modificano raramente le opzioni in questa finestra di dialogo e si preferisce il selettore di file standard.

Salva copia

Se questa opzione è attivata, una copia del file processore batch aperto viene salvata e il processo batch continua a fare riferimento al file sorgente.

Aggiunta di file a un processo batch

È inoltre possibile aggiungere file audio e montaggi audio a un processo batch.

Aggiunta di file audio

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Aggiungi dei file audio specifici**.
2. Individuare la posizione del file audio che si desidera aggiungere e selezionarlo.
3. Fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Il file audio viene aggiunto al processo batch.

NOTA

È inoltre possibile aggiungere file audio facendo clic-destro sulla finestra File da processare e selezionando **Inserisci tutti i file audio aperti** oppure selezionando uno dei file audio aperti dall'elenco.

Aggiunta di montaggi audio

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Aggiungi dei montaggi audio specifici**.
2. Individuare la posizione del montaggio audio che si desidera aggiungere e selezionarlo.
3. Fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Il montaggio audio viene aggiunto al processo batch.

NOTA

È inoltre possibile aggiungere montaggi audio facendo clic-destro sulla finestra File da processare e selezionando uno dei montaggi audio aperti dall'elenco.

Aggiunta di file da una cartella

È inoltre possibile aggiungere tutti i file audio o i montaggi audio inclusi in una cartella a un processo batch.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Aggiungi file da una cartella**.
2. Specificare la posizione della cartella.
3. Opzionale: attivare **Esegui la ricerca anche nelle sotto-cartelle** se si desidera includere i file posizionati nelle sotto-cartelle.
4. Specificare il tipo di file.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Tutti i file audio vengono aggiunti all'elenco di file da processare.

Aggiungere una cartella come sorgente

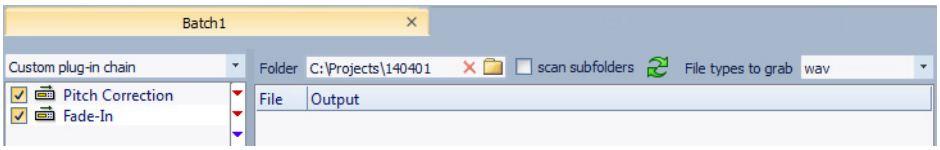
È possibile specificare una cartella sorgente in cui posizionare i file che si desidera processare mediante un processore batch. Ogni volta che si avvia il processore batch, la cartella selezionata viene scansionata e i file audio che vengono trovati al suo interno sono aggiunti all'elenco e processati.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Nel campo **Cartella**, specificare la cartella sorgente.



2. Se si desidera includere i file che si trovano nelle sottocartelle, attivare l'opzione **Scansiona le sotto-cartelle**.

3. Dal menu **Tipi di file da processare**, selezionare quali tipi di file audio includere.
4. Per avviare il processo batch, selezionare **Processa > Inizio**.

LINK CORRELATI

Panoramica dell'area di lavoro Processori Batch a pag. 581

Confronto tra catena di plug-in personalizzata e preset della Sezione Master associato

È possibile processare in modalità batch i file mediante una catena di plug-in personalizzata comune o processare in modalità batch ciascun file con il relativo preset della Sezione Master associato. È inoltre possibile scegliere di non utilizzare alcun plug-in per il processo batch e utilizzare solo le altre funzionalità dell'area di lavoro Processori Batch, ad esempio la conversione del formato del file o il processamento dei meta-dati.

Aggiunta di plug-in al processo batch

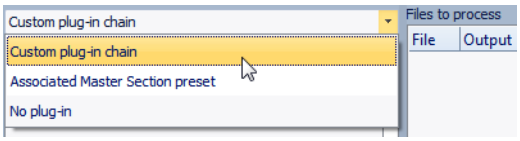
È possibile creare una catena di plug-in personalizzata e includerla nel processo batch.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu di processamento in modalità batch e selezionare **Catena di plug-in personalizzata**.



2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella sezione plug-in, selezionare il plug-in o il preset della Sezione Master che si desidera utilizzare e trascinarlo in **Catena di plug-in personalizzata**.
   - Fare doppio-clic su un plug-in o su un preset della Sezione Master per aggiungerlo alla fine della catena di plug-in.

Percorso del segnale audio

Il percorso del segnale audio di un processo batch è indicato da frecce rosse, verdi e blu nell'elenco delle catene del Audio.

- Una freccia rossa indica che il segnale è stato processato, quindi inviato al plug-in successivo.
- Una freccia verde indica che il segnale è analizzato in questa fase della catena audio, ma non è ancora stato modificato e pertanto non è stato inviato al plug-in successivo. Quando il flusso audio arriva al termine, viene riavviato. Quando il segnale raggiunge nuovamente questo plug-in, viene modificato e inviato al plug-in successivo. Alcuni plug-in necessitano di diverse analisi prima di passare al plug-in successivo.
- Una freccia blu indica che il segnale è stato processato totalmente in questa fase ed è stato scritto su disco.
- Una riga di separazione verticale indica che è presente un meta-pass. Questo significa che i file sono letti e processati nuovamente uno dopo l'altro.

NOTA

Alcuni plug-in multipass richiedono più di un passaggio di analisi o inviano ulteriormente il segnale nella catena senza ordinamento del flusso audio per il riavvio. Questo comportamento dipende dalle impostazioni del plug-in o dal materiale audio e non può essere influenzato.

Rimozione di file e plug-in dal processo batch

PROCEDIMENTO

- Nell'elenco **Catena di plug-in personalizzata** o **File da processare**, fare clic-destro sull'elemento che si desidera rimuovere e selezionare **Rimuovi**, oppure selezionare l'elemento e premere [Canc].

Modifica dell'ordine dei plug-in nel processo batch

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

- Selezionare un plug-in o un preset Sezione Master dall'elenco catena di plug-in Audio e trascinarlo in un'altra posizione.

Anteprima degli effetti del processo batch

È possibile visualizzare in anteprima gli effetti del processore batch in ciascun file di un batch. L'anteprima include tutti gli effetti e il formato del file.

PREREQUISITI

Configurare il processo batch.

PROCEDIMENTO

1. Nell'angolo inferiore destro dell'area di lavoro Processori Batch impostare la **Durata dell'anteprima**.
   La durata dell'anteprima può essere compresa tra 2 e 59 secondi.
2. Fare clic-destro sul file di cui si desidera visualizzare l'anteprima e selezionare **Anteprima del processamento**.

Informazioni sul processamento di file aperti

Se si sta processando un file già aperto, è necessario fare alcune considerazioni.

- Se il nuovo file avrà lo stesso nome e sarà salvato nella stessa posizione, il salvataggio del file non avverrà fino a quando resterà aperto.
- Se il nuovo file avrà lo stesso nome e sarà salvato nella stessa posizione e se il numero di canali verrà modificato nel file (mono diventa stereo o viceversa), verrà creato un nuovo documento aperto in una finestra senza titolo.

Selezione di un formato di uscita per il processo batch

È possibile eseguire la renderizzazione in un singolo formato file audio o in più formati.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, selezionare la linguetta **Formato**.
2. Fare clic sul campo **Formato file**.
   Viene visualizzata la finestra di dialogo Formato file audio.
3. Configurare le impostazioni e fare clic su **OK**.

Configurazione di una posizione file per il processo batch

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, selezionare la linguetta **Uscita**.
2. Impostare il tipo di cartella di destinazione e la cartella in cui vengono renderizzati i file audio.

Specifica di una strategia di sovrascrittura

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro Processori Batch, creare un nuovo documento o aprire un documento esistente.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la linguetta **Opzioni**.
2. Dal menu **Quando un file sta per essere sovrascritto**, selezionare una delle seguenti strategie di sovrascrittura:
   - Sovrascrivi senza domande
   - Interrompi e domanda
   - Riporta come errore
   - Salta e contrassegna come effettuato

Assegnazione di nomi ai file audio renderizzati

Grazie alla funzione di assegnazione nomi dell'area di lavoro Processori Batch, è possibile generare nuovi nomi per i file renderizzati in base a regole personalizzate.

PREREQUISITI

Aprire un documento processore batch nell'area di lavoro Processori Batch.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, selezionare la linguetta **Uscita**.
2. Attivare **Rinomina** e fare clic sul campo di rinomina.
3. Configurare le impostazioni e fare clic su **OK**.

Esecuzione e interruzione del processo batch

Una volta configurate le impostazioni, è possibile avviare il processo batch. È possibile mettere in pausa e annullare la procedura di processamento in qualsiasi momento.

- Per avviare il processo batch, selezionare **Processa > Inizio** o fare clic sul pulsante **Inizio**.
- Per mettere in pausa il processo batch, selezionare **Processa > Pausa** o fare clic sul pulsante **Pausa**. È possibile continuare il processamento batch facendo nuovamente clic sul pulsante **Pausa**.
- Per annullare il processo batch, selezionare **Processa > Annulla** o fare clic sul pulsante **Annulla**.

Icone di stato del processamento in modalità batch

Le icone accanto al numero del file indicano lo stato dei file nell'elenco **File da processare**.

Icona	Descrizione
Cerchio verde	Indica che il file è pronto per essere processato.
Icona ruota dentata	Indica che il file è attualmente in fase di processamento. L'area di lavoro di processamento batch non può essere chiusa se uno qualunque dei file presenta questo stato.
Punto giallo	Indica che il processo è parzialmente completato. Ad esempio, i file sono stati analizzati (fase dell'analisi), ma non ancora processati (fase di modifica).
Punto verde	Indica che il file è stato completamente processato. Per processare nuovamente il file, è necessario reinizializzarne lo stato.
Punto rosso	Indica che si è verificato un errore.

Reinizializzazione dello stato dei file del processore batch

Per applicare nuovamente il processo batch a file già processati, è necessario reinizializzare lo stato di questi file.

- Per reinizializzare lo stato di uno o più file nell'elenco **File da processare**, selezionare uno o più file, fare clic-destro e selezionare **Reinizializza lo stato**.
- Per reinizializzare lo stato di tutti i file nell'elenco **File da processare**, selezionare **Modifica > Reinizializza lo stato di tutti i file**.

- Per reinizializzare lo stato di tutti i file contenenti un errore nell'elenco **File da processare**, selezionare **Modifica > Reinizializza lo stato dei file che contengono un errore**.

Informazioni sul multitasking durante il processo batch

È possibile selezionare il numero di core della CPU del computer da utilizzare contemporaneamente. Il numero disponibile di core varia in base all'hardware del computer.

Ogni operazione utilizza un core, pertanto le impostazioni di multitasking rappresentano il numero massimo di operazioni che possono essere eseguite in parallelo. Non è sempre consigliato utilizzare i valori maggiori per le seguenti ragioni:

- Se si desidera continuare a lavorare con il computer durante il processamento in modalità batch, è necessario risparmiare potenza.
- Il disco è più lento.
- Le prestazioni grafiche e la risposta dell'interfaccia utente sono ridotte.
- Se il processore utilizza la tecnologia Hyper-Threading, metà dei core sono virtuali e non garantiscono una potenza pari a quella dei core reali.

Se vengono scritti numerosi file di grandi dimensioni, l'utilizzo del multitasking non è sempre raccomandato, in quanto i file possono risultare più frammentati sul disco. La lettura dei file derivanti può essere lenta, a meno che non si utilizzino unità SSD.

NOTA

Il numero di core da utilizzare può essere modificato in qualsiasi momento. Le operazioni già in esecuzione vengono mantenute o messe in pausa, a seconda della nuova impostazione.

Selezione dei core del processore per il processo batch

PROCEDIMENTO

- Nella linguetta **Multitasking** selezionare il numero di core del processore che si desidera utilizzare.

Cartelle di controllo

Le cartelle di controllo (chiamate anche watch folders) possono essere utilizzate per automatizzare delle operazioni dei processori batch. Copiando dei file in una cartella di controllo, viene automaticamente applicato un processore batch predefinito a questi file.

Nel processore batch è possibile utilizzare tutte le funzioni di processamento audio offerte da WaveLab, ad esempio, il processamento con le catene di plug-in VST, la normalizzazione dell'intensità acustica in conformità con lo standard R-128, i rapporti delle analisi audio, le conversioni in MP3, ecc.

NOTA

Per beneficiare appieno dei vantaggi offerti dalle funzionalità delle cartelle di controllo è necessario conoscere il funzionamento dell'area lavoro Processori Batch in WaveLab.

Qualsiasi tipo di cartella di Windows Explorer/Mac OS Finder può essere impostata come cartella di controllo. È possibile trascinare o copiare dei file nella cartella, oppure salvare i file audio direttamente in una cartella di controllo da una qualsiasi applicazione. Le cartelle di controllo possono processare sia i file audio che i montaggi audio.

Possono essere inoltre definite più cartelle di controllo, ciascuna delle quali corrispondente a un diverso processo audio.

WaveLab processa qualsiasi file che viene copiato nelle cartelle di controllo, anche se non è l'applicazione attiva.

La procedura per configurare una cartella di controllo consiste in: impostare un processore batch, creare una cartella di controllo, associare quest'ultima al processore batch, quindi attivare la cartella di controllo. A questo punto, quando si trascinano i file all'interno di tale cartella, i file vengono automaticamente processati.

I file che vengono trascinati nella cartella di controllo possono trovarsi in cartelle che presentano al loro interno delle sottocartelle. I file processati avranno, nella cartella di uscita, la stessa struttura di cartelle dei file sorgente.

È inoltre possibile trascinare nella cartella di controllo dei file XML che specificano i file che si desidera processare.

LINK CORRELATI

Processamento in modalità batch a pag. 579
File XML nel processamento batch a pag. 618

Configurare un processore batch per le cartelle di controllo

È possibile associare qualsiasi configurazione dei processori batch con le proprie cartelle di controllo oppure impostare una nuova configurazione.

Una cartella di controllo può essere associata a più operazioni di un processore batch. Ad esempio, copiando semplicemente un file in una cartella di controllo potrebbe venire prodotto automaticamente un file MP3 a 96 kbps, un file MP3 a 192 kbps, un file OGG e un file WAVE normalizzato.

- Per modificare il processore batch, fare doppio-clic sul processore batch desiderato nella finestra Cartella di controllo.
- Per modificare la cartella di uscita di un processore batch, fare doppio-clic sulla colonna **Cartella di uscita** di un processore batch nella finestra Cartella di controllo.

IMPORTANTE

I plug-in che visualizzano una finestra di dialogo di validazione all'avvio non possono essere utilizzati.

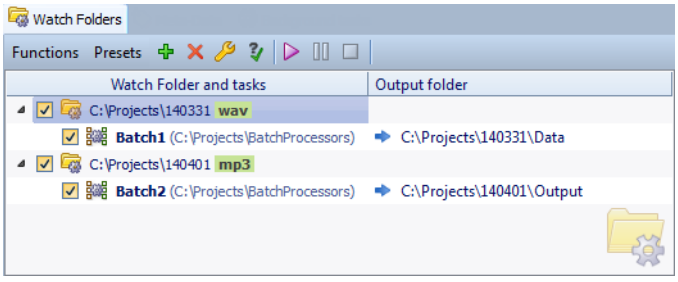
LINK CORRELATI

Lavorare con l'area lavoro Processori Batch a pag. 590
Informazioni sul multitasking durante il processo batch a pag. 599

Finestra Cartelle di controllo

In questa finestra è possibile impostare e modificare la configurazione delle cartelle di controllo.

Se la finestra non è già visibile, fare quanto segue: nell'area lavoro Processori Batch, selezionare **Area lavoro > Finestra dello strumento specifico > Cartelle di controllo**.



NOTA

Le configurazioni definite nella finestra Cartelle di controllo vengono salvate automaticamente ogni volta che si esegue una modifica.

L'elenco delle cartelle di controllo

L'elenco delle cartelle di controllo visualizza la cartella di controllo selezionata e i processori batch ad essa associati.

- Per modificare una cartella di controllo, cliccarci sopra due volte nell'elenco.
- Per fare in modo che un processore batch non venga attivato, disattivare la casella di controllo corrispondente nella finestra Cartelle di controllo.

Menu Funzioni

Aggiungi un'operazione della cartella di controllo

Apre la finestra di dialogo Operazione della cartella di controllo, in cui è possibile assegnare una nuova cartella di controllo a un processore batch.

Elimina

Elimina l'operazione selezionata.

Impostazioni

Apre la finestra di dialogo Impostazioni delle cartelle di controllo in cui è possibile definire delle impostazioni aggiuntive per la cartella di controllo.

Verifica della configurazione

Verifica che la configurazione della cartella di controllo sia valida e pronta per essere attivata. Questo test viene eseguito automaticamente quando si attiva la cartella di controllo.

Avvia

Attiva la cartella di controllo. Se si trascinano dei file in una cartella di controllo attiva, vengono applicati i processori batch ad essa associati.

Pausa

Mette in pausa le cartelle di controllo.

Arresta

Arresta le cartelle di controllo. Tutte le operazioni attualmente in corso vengono annullate.

Processamento multi computer

Consente di attivare le cartelle di controllo come istanza master o istanza slave.

Menu Preset

Salva con nome

Consente di salvare la configurazione delle cartelle di controllo attiva sottoforma di preset.

Elenco di preset

Consente di selezionare un preset di configurazione delle cartelle di controllo.

Definire una cartella di controllo

PREREQUISITI

Configurare un processore batch.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra Cartelle di controllo, selezionare **Funzioni > Aggiungi un'operazione della cartella di controllo**.
   - Nella finestra Cartelle di controllo, fare clic sull'icona **+**.
   - Trascinare una cartella che si intende far diventare una cartella di controllo o un file di processore batch nella finestra Cartelle di controllo. Si apre così la finestra di dialogo Operazione della cartella di controllo e il file della cartella o del processore batch corrispondenti viene impostato come default.
2. Nella finestra di dialogo Operazione della cartella di controllo eseguire le seguenti operazioni:
   - Specificare il percorso della cartella che si intende utilizzare come cartella di controllo.
   - Specificare i tipi di file da processare.
   - Specificare il percorso del processore batch che si desidera attivare nella cartella di controllo selezionata.

   Se è già aperto un processore batch nell'area lavoro Processori Batch, questo verrà proposto di default nel campo **File del processore batch**.
3. Fare clic su **OK**.

   La configurazione della cartella di controllo viene aggiunta all'elenco delle cartelle di controllo.
4. Nella finestra Cartelle di controllo, selezionare **Funzioni > Impostazioni** e regolare le necessarie impostazioni aggiuntive.
5. Per validare la configurazione della cartella di controllo, selezionare **Funzioni > Verifica della configurazione**.
6. Opzionale: assegnare un altro processore batch alla cartella di controllo.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Una volta conclusa la creazione di una configurazione della cartella di controllo, è necessario attivarla.

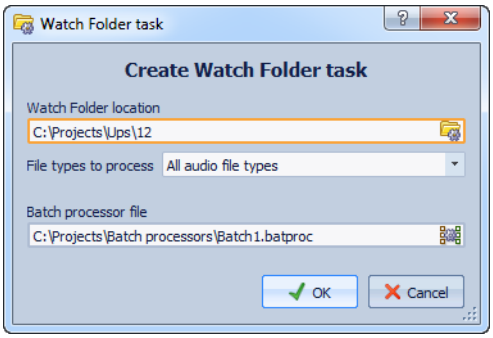
LINK CORRELATI

File XML nel processamento batch a pag. 618
Finestra di dialogo Impostazioni della cartella di controllo a pag. 611

Finestra di dialogo Operazione della cartella di controllo

In questa finestra di dialogo è possibile specificare la posizione della cartella di controllo, il relativo file del processore batch associato e i tipi di file che devono essere processati.

Nella finestra Cartelle di Controllo, selezionare **Funzioni > Aggiungi un'operazione della cartella di controllo** o fare clic sull'icona **+**.



Posizione della cartella di controllo

Consente di specificare la posizione della cartella di controllo.

Tipi di file da processare

Consente di selezionare i tipi di file che sono associati alla cartella di controllo. Solamente i file del formato corrispondente vengono aggiunti al processo batch.

File del processore batch

Consente di specificare il file del processore batch da associare alla cartella di controllo.

Si può fare clic su per vedere un elenco di tutti i processori batch aperti e un elenco di tutti i processori batch utilizzati di recente.

Attivare la configurazione di una cartella di controllo

Una volta che è stata definita una configurazione per una cartella di controllo, è possibile attivarla.

PREREQUISITI

Configurare un processore batch e creare una o più cartelle di controllo.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Cartelle di controllo, selezionare **Funzioni > Inizio**.
2. Nella finestra di dialogo Attivazione delle cartelle di controllo, definire le proprie impostazioni e fare clic su **Attiva**.

RISULTATO

La configurazione della cartella di controllo è attiva. Una volta che si trascina un file in una cartella di controllo, vengono attivati i processori batch associati.

IMPORTANTE

Per applicare le modifiche apportate a una configurazione di una cartella di controllo attiva, è necessario arrestare e riavviare le cartelle di controllo.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Attraverso l'icona della barra delle applicazioni è possibile accedere a varie informazioni relative alla cartella di controllo attiva e mettere in pausa o arrestare il processamento.

Processare le cartelle di controllo in background

La funzionalità delle cartelle di controllo di WaveLab può essere utilizzata come operazione in background. Affinchè ciò funzioni, un'istanza aggiuntiva di WaveLab viene aperta in background e le due istanze possono funzionare simultaneamente.

La modalità GUI viene utilizzata principalmente per configurare la cartella di controllo e testarne la funzionalità. Una volta che tutto è stato configurato, è possibile attivare la configurazione della cartella di controllo utilizzando l'istanza di WaveLab in background.

L'istanza in background può essere utilizzata una volta che è stata impostata la cartella di controllo. Quando si trascinano dei file nella cartella di controllo, l'istanza di WaveLab in background li processa. È possibile fare in modo che l'istanza in background venga lanciata automaticamente con il sistema operativo.

Si può utilizzare l'opzione **Processamento multi-computer** per avviare un'istanza di WaveLab in background su un diverso computer in modo da aumentare la velocità di processamento.

NOTA

Una volta che un'istanza in background è aperta, essa è indipendente dall'istanza con la quale si lavora.

LINK CORRELATI

La finestra di dialogo Attivazione delle cartelle di controllo a pag. 607
Finestra di dialogo Preferenze globali a pag. 713
Processamento multi computer a pag. 606

Avviare automaticamente un'istanza in background all'avvio

È possibile avviare automaticamente un'istanza di WaveLab in background con il sistema operativo.

- Per attivare o disattivare la funzione di avvio automatico, aprire la finestra di dialogo Attivazione delle cartelle di controllo e selezionare **Attiva le cartelle di controllo all'avvio del computer**.

La funzione di avvio automatico può essere disattivata anche al di fuori di WaveLab.

- In Windows, rimuovere il file WatchFolders.lnk dalla seguente posizione:

  ```
  C:\Users\[UserName]\AppData\Roaming\Microsoft\Windows
  \Start Menu\Programs\Startup
  ```

- Su Mac, rimuovere la voce WaveLab dall'elenco degli elementi di login:

  ```
  System preferences/Users & groups/Login items
  ```

LINK CORRELATI

Attivare la configurazione di una cartella di controllo a pag. 605

Processamento multi computer

È possibile utilizzare più computer facenti parte della stessa rete per processare le stesse cartelle di controllo. Ad esempio, se vi sono 10 computer e 800 file da processare, ciascun computer processa 80 file. In tal modo viene incrementata notevolmente la velocità di processamento.

Se la cartella di controllo si trova in un percorso di rete condiviso, le operazioni di processamento vengono distribuite tra i diversi computer. Un'istanza di WaveLab è la versione «master» che distribuisce i file tra gli altri computer, i quali sono invece in modalità «slave». In tal modo si ottiene una velocità di processamento dei file decisamente più veloce.

La configurazione della cartella di controllo dell'istanza master viene utilizzata e condivisa con le istanze slave.

L'opzione di processamento multi computer utilizza la modalità dell'istanza in background per ciascun computer del setup.

IMPORTANTE

- I computer nella rete devono essere tutti Windows o tutti Mac.

- Tutti i computer nella rete devono essere impostati sulla stessa lingua.
- Ciascun computer deve essere configurato con i plug-in utilizzati dai processori batch.
- I percorsi specificati nella configurazione delle cartelle di controllo devono essere definiti in forma universale.

  In Windows, devono avere la seguente forma: `\\ServerName\volume`

  Su Mac, devono avere la seguente forma: `/ServerName/volume`
- Se un'operazione dipende da determinate impostazioni (ad esempio le impostazioni XML), queste devono essere definite su ciascun computer. Per sincronizzare i computer si può utilizzare l'opzione **Impostazioni di sincronizzazione** nelle preferenze globali di WaveLab.

Attivare una cartella di controllo con processamento multi computer

PREREQUISITI

Configurare un processore batch e creare una o più cartelle di controllo.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Cartelle di controllo, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per attivare un'istanza master, selezionare **Funzioni > Processamento multi-computer > Avvia come master**.
   - Per attivare un'istanza slave, selezionare **Funzioni > Processamento multi-computer > Avvia come slave**.

   NOTA

   Quando si configura un nuovo processamento multi computer, è necessario prima avviare l'istanza master.
2. Specificare il percorso delle impostazioni di rete.
3. Decidere se attivare le cartelle di controllo all'avvio del computer.
4. Fare clic su **Attiva**.

RISULTATO

La cartella di controllo si avvia in modalità master o slave.

La finestra di dialogo Attivazione delle cartelle di controllo

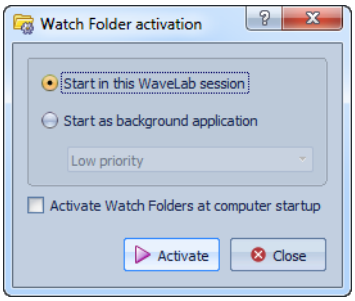
In questa finestra di dialogo è possibile impostare la modalità desiderata per le cartelle di controllo che si stanno attivando.

A seconda che si stia attivando una cartella di controllo standard o si stia utilizzando la modalità di processamento multi computer, la finestra di dialogo Attivazione delle cartelle di controllo presenta diverse opzioni.

La finestra di dialogo Attivazione delle cartelle di controllo standard

In questa finestra di dialogo è possibile specificare se la cartella di controllo opera in modalità GUI (con l'interfaccia utente del programma) o come applicazione in background.

Nell'area lavoro Processori Batch, nella finestra Cartelle di controllo, impostare un'operazione per la cartella di controllo e selezionare **Funzioni > Inizio**.



Avvia in questa sessione di WaveLab

Se questa opzione è attivata, l'istanza attualmente attiva di WaveLab viene utilizzata per processare i file nelle cartelle di controllo. Quando vengono copiati i file in una cartella di controllo, viene attivato il file del processore batch corrispondente. Ciò consente di vedere il progresso del processamento direttamente da WaveLab.

Questa modalità è utile per definire la configurazione delle cartelle di controllo.

Avvia come applicazione in background

Se questa opzione è attivata, viene lanciata una nuova istanza di WaveLab in background. Questa istanza viene utilizzata per processare le cartelle di controllo.

Priorità

Quando si utilizza un'istanza in background di WaveLab per processare i file nelle cartelle di controllo, può verificarsi un rallentamento degli altri programmi durante il processamento dei file. È possibile impostare la priorità con la quale le istanze in background utilizzano le risorse del computer.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

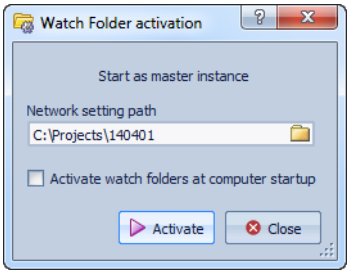
- **normale**: fa in modo che l'istanza di WaveLab in background funzioni con la stessa priorità di tutti gli altri programmi.
- **bassa**: fa in modo che un'istanza di WaveLab in background funzioni con una priorità più bassa. Il processamento è più lento e rimane più potenza per le altre applicazioni.
- **minima**: fa in modo che un'istanza di WaveLab in background funzioni con la minima priorità. Il processamento è più lento e rimane ancora più potenza per le altre applicazioni rispetto all'opzione **bassa**.

Attiva le cartelle di controllo all'avvio del computer

Se questa opzione è attivata, un'istanza in background di WaveLab viene lanciata automaticamente all'avvio del computer. Questa istanza viene utilizzata per processare i file contenuti nelle cartelle di controllo.

Le finestre di dialogo di attivazione delle cartelle di controllo per un'istanza master o slave

In queste finestre di dialogo è possibile configurare il processamento multi computer che consente di distribuire il processamento dei file dei processori batch sui diversi computer della rete.



Percorso delle impostazioni di rete

Quando si utilizza il processamento multi computer, la configurazione delle cartelle di controllo deve essere condivisa tra tutti i computer e il percorso di rete deve essere accessibile da parte di tutti i computer della rete.

Attiva le cartelle di controllo all'avvio del computer

Se questa opzione è attivata, un'istanza in background di WaveLab viene lanciata automaticamente all'avvio del computer. Questa istanza viene utilizzata per processare i file contenuti nelle cartelle di controllo.

Utilizzare le cartelle di controllo

Una volta che è stata definita una configurazione per le cartelle di controllo è possibile iniziare a processare i file.

PREREQUISITI

Impostare uno o più file di un processore batch, associarli a una o più cartelle di controllo e attivare la configurazione delle cartelle di controllo.

PROCEDIMENTO

- Trascinare, copiare o salvare i file audio nelle proprie cartelle di controllo.
  È anche possibile trascinare intere cartelle all'interno di una cartella di controllo.

  NOTA

  Se si trascina una cartella vuota nella cartella di controllo, essa viene automaticamente eliminata.

  NOTA

  Se è stata impostata l'opzione **Cartella pianificata**, posizionare i file nella sottocartella `Pianificata` all'interno della cartella di controllo. In caso contrario, i file vengono processati immediatamente.

RISULTATO

I file vengono processati in base alle proprie impostazioni.

Salvare una configurazione delle cartelle di controllo sottoforma di preset

È possibile salvare le impostazioni delle cartelle di controllo ed elencarle sottoforma di preset. Il preset non include però i file del processore batch che sono indipendenti.

PROCEDIMENTO

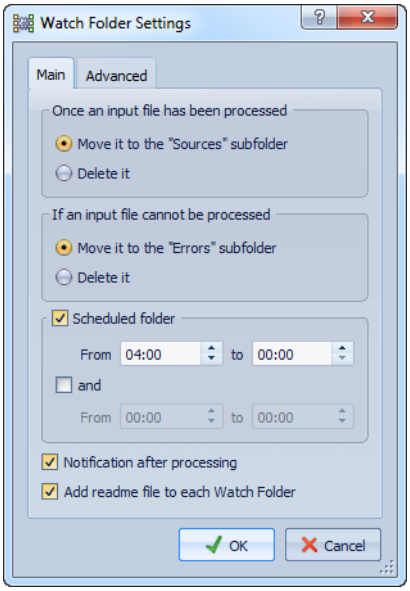
1. Definire una configurazione per la cartella di controllo.
2. Nell'area lavoro Processori Batch, nella finestra Cartelle di controllo, selezionare **Preset > Salva con nome**.
3. Nella finestra di dialogo Salva preset, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare il preset nella cartella di default, inserire un nome e fare clic su **Salva**.
   - Per salvare il preset in una sottocartella personalizzata della cartella di default, fare clic sull'icona cartella, inserire un nome per la sottocartella e fare clic su **OK**. Selezionare quindi la sottocartella, inserire un nome per il preset e fare clic su **Salva**.

Finestra di dialogo Impostazioni della cartella di controllo

In questa finestra di dialogo è possibile regolare le impostazioni per le cartelle di controllo.

Nell'area lavoro Processori Batch, nella finestra Cartelle di controllo, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

Linguetta Principale



Una volta che un file di ingresso è stato processato

Dopo che un file di ingresso è stato processato con successo, esso deve essere rimosso dalla propria cartella. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Sposta nella sottocartella "Sorgenti"**

  Se questa opzione è attivata, i file processati vengono spostati in una cartella chiamata `Sorgenti` che si trova all'interno della cartella di controllo. La struttura originale della cartella viene mantenuta.

NOTA

Quando si utilizza un file XML per descrivere i file da processare, un file audio può trovarsi in qualsiasi posizione al di fuori della cartella di controllo. In tal caso, l'opzione **Sposta nella sottocartella "Sorgenti"** non ha effetto.

- **Elimina**

  Se questa opzione è attivata, i file processati vengono eliminati dalla cartella di controllo.

Se un file di ingresso non può essere processato

Se non si riesce a processare con successo un file di ingresso, esso deve essere rimosso dalla relativa cartella. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Sposta nella sottocartella "Errori"**

  Se questa opzione è attivata e non si riesce a processare con successo un file di ingresso, esso viene spostato in una cartella chiamata `Errori` che si trova all'interno della cartella di controllo. La struttura originale della cartella viene mantenuta.

- **Elimina**

  Se questa opzione è attivata e non si riesce a processare con successo un file, esso viene rimosso dalla cartella di controllo.

Cartella pianificata

È possibile specificare un intervallo temporale per il processamento delle cartelle di controllo. In tal modo è possibile ad esempio processare automaticamente i file di notte o durante la pausa pranzo.

Per fare ciò, creare una cartella chiamata `Pianificata` all'interno della cartella di controllo, attivare l'opzione **Cartella pianificata** e specificare l'intervallo temporale desiderato.

I file che si trovano copiati al di fuori della sottocartella `Pianificata` vengono processati immediatamente.

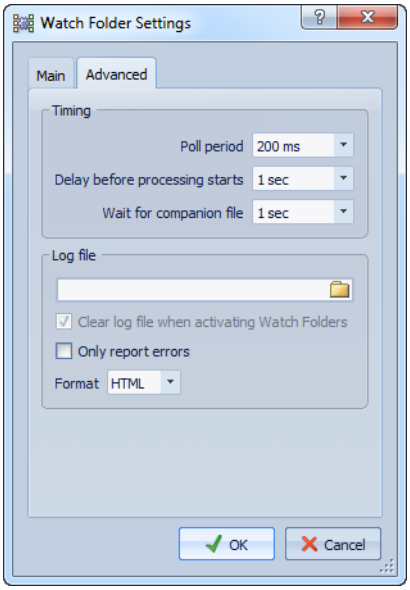
Notifica dopo il processamento

Se questa opzione è attivata, compare una notifica della barra delle applicazioni quando i file sono stati processati con successo. Facendo clic su questa notifica si apre la cartella in cui è stato renderizzato l'ultimo file.

Aggiungi un file readme a ciascuna cartella di controllo

Se questa opzione è attivata, viene aggiunto un file chiamato «readme.html» alla cartella radice di ciascuna cartella di controllo. Il file readme contiene varie informazioni relative alle impostazioni della cartella di controllo.

Linguetta Avanzato



Minutaggio

- **Periodo di sondaggio**

  Si tratta del periodo durante il quale WaveLab scansiona le cartelle di controllo. Minore è il lasso di tempo, prima vengono processati i file che sono copiati nella cartella di controllo.

- **Ritardo prima dell'avvio del processamento**

  Un file deve essere scritto interamente nella cartella di controllo prima che il processamento abbia inizio. Di conseguenza, WaveLab monitora il modo in cui la dimensione del file cresce e il time stamp del file. Una volta che questi indicatori sono stabili, WaveLab attende il tempo specificato qui prima di avviare i processori batch.

  Se i file sono scritti da un'applicazione di terze parti, ad esempio un mixdown di Cubase, si raccomanda un valore di 2 secondi. Se i file audio sono copiati o spostati da Windows Explorer/Mac OS Finder, è possibile utilizzare un valore più piccolo.

- **Attendi il file compagno**

  Se un file audio viene copiato nella cartella di controllo insieme a un file marker (.mrk), il processamento dovrebbe iniziare solamente quando nella cartella di controllo sono presenti entrambi i file. Il valore del ritardo specifica quanto a lungo WaveLab attende un file marker.

  Se non si processano mai dei file audio contenenti dei marker, si può impostare questo valore a 0.

  WaveLab aspetta anche entrambi i file audio mono di un file dual-mono se ciò è attivato nel processore batch. L'opzione **Attendi il file compagno** è indipendente dalla funzionalità dei file dual-mono, che si basa invece sull'analisi dei nomi dei file, configurabile nelle preferenze dei file audio.

File di log

È possibile creare un file di log che viene aggiornato in maniera continua con dei messaggi relativi al processamento batch all'interno delle cartelle di controllo. Il file di log è utile per individuare degli errori nella configurazione della cartella di controllo.

- **Percorso del file**

  Viene qui specificato il nome e la posizione del file di log.

  Se si utilizzano le cartelle di controllo in un ambiente di rete distribuito, su ciascun computer viene creato un file di log indipendente.

- **Cancella il file di log all'attivazione delle cartelle di controllo**

  Se questa opzione è attivata, il file di log viene cancellato ogni volta che vengono attivate le cartelle di controllo. Questa opzione è sempre attivata se il file di log ha un formato markup.

- **Riporta solo gli errori**

  Se questa opzione è attivata, nel file di log vengono scritti solamente i messaggi di errore.

- **Formato**

  Consente di selezionare se il file di log è un file di testo raw o un file markup (XML o HTML).

  Per i file markup, un'etichetta di fine viene aggiunta solamente quando le cartelle di controllo sono disattivate. Nel caso di un sistema di computer distribuiti, questa etichetta viene aggiunta dal computer master.

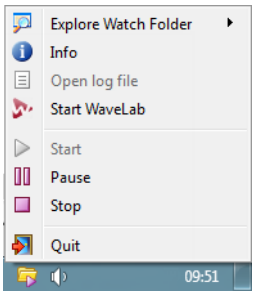
LINK CORRELATI

File XML nel processamento batch a pag. 618
File dual-mono a pag. 157

Icona della barra delle applicazioni

Se sono attive le cartelle di controllo, viene visualizzata un'icona della barra delle applicazioni che contiene informazioni sul progresso e sugli errori e che offre diverse opzioni relative alla cartella di controllo attiva.

Per aprire il menu contestuale, fare clic sull'icona della barra delle applicazioni.



Icona della barra delle applicazioni in Windows

Esplora la cartella di controllo

Consente di aprire le cartelle di controllo attive in Windows Explorer/Mac OS Finder.

Info

Apre un messaggio pop-up relativo al numero di file processati con successo e al numero di messaggi di errore.

Apri il file di log

Apre il file di log per le cartelle di controllo.

Avvia WaveLab

Se l'icona della barra delle applicazioni corrisponde a un'istanza in background di WaveLab, questa opzione apre una nuova istanza di WaveLab.

Se è già presente un'istanza visibile di WaveLab, questa viene portata in primo piano.

Avvia

Attiva le cartelle di controllo. Se questa opzione non è disponibile, le cartelle di controllo sono già attivate.

Pausa

Se questa opzione è attivata, WaveLab arresta le cartelle di controllo. Se i file sono in corso di processamento, l'operazione viene messa in pausa e riprenderà nonappena il comando **Pausa** viene disattivato.

Arresta

Se questa opzione è attivata, WaveLab arresta le cartelle di controllo e cancella qualsiasi processamento batch attualmente in fase di esecuzione.

Chiudi

Chiude WaveLab e cancella qualsiasi processamento batch attualmente attivo. Questa opzione è disponibile solamente se WaveLab è in esecuzione in background.

Icone della barra delle applicazioni

L'icona della barra delle applicazioni cambia in base allo stato della cartella di controllo.

Indica che la cartella di controllo è attiva.

Indica che la cartella di controllo è attualmente in fase di processamento.

Indica che la cartella di controllo è in pausa.

Indica che la cartella di controllo è in fase di arresto.

Indica che si è verificato un errore nel corso del processamento. Il processamento non viene comunque interrotto.

Struttura delle cartelle

Esistono diversi tipi di sottocartelle che WaveLab crea automaticamente all'interno di una cartella di controllo.

Uscita, Sorgenti, Errori, Pianificata e $TEMP$ sono nomi reservati per WaveLab. Non è possibile creare una sottocartella con uno di questi nomi.

Uscita

Quando si crea un nuovo processo batch, questa è la cartella in cui i file processati vengono scritti di default. La cartella di uscita può essere cambiata nella sezione **Uscita** di ciascun processore batch.

Sorgenti

Questa è la cartella in cui vengono spostati i file processati con successo. Affinchè ciò funzioni, l'opzione corrispondente deve essere attivata nelle impostazioni delle cartelle di controllo.

Errori

Questa è la cartella in cui vengono spostati i file che non è stato possibile processare. Affinchè ciò funzioni, l'opzione corrispondente deve essere attivata nelle impostazioni delle cartelle di controllo.

Pianificata

Se si desidera processare alcuni file solamente in un momento specifico, questa è la cartella in cui vanno posizionati tali file. Questi file vengono processati solamente al momento specificato nelle impostazioni delle cartelle di controllo.

$TEMP$

Si tratta di una cartella temporanea che viene creata ed eliminata da WaveLab durante il processamento.

Controllare l'applicazione WaveLab in background tramite i parametri delle righe di comando

È possibile controllare l'istanza di WaveLab in background mediante i parametri delle righe di comando.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

--serviceLaunch

Questo comando lancia un'istanza di WaveLab in background. Deve essere seguito da una delle opzioni seguenti:

- **alone**: lancia un'istanza di WaveLab in background da utilizzare in un sistema a singolo computer.
- **master**: lancia un'istanza di WaveLab in background in **Modalità master** per un sistema multi computer.
- **slave**: lancia un'istanza di WaveLab in background in **Modalità slave** per un sistema multi computer.

Per questi comandi, un'istanza in background WaveLab viene lanciata di default in modalità di arresto. Questo comando può essere seguito dai comandi **--serviceCommand start** e **--servicePriority**, ad esempio.

```
--serviceLaunch alone --serviceCommand start
--servicePriority low
```

--serviceAuto

Questo comando lancia un'istanza di WaveLab in background nella modalità che era attiva al momento in cui è stata selezionata per l'ultima volta l'opzione **Attiva le cartelle di controllo all'avvio del computer** dalla finestra di dialogo Attivazione delle cartelle di controllo.

Per questa istanza, le cartelle di controllo sono attivate automaticamente.

--serviceCommand

Questo comando avvia, mette in pausa o arresta l'istanza di WaveLab in background. Deve essere seguito da una delle opzioni seguenti:

- **start**: avvia l'istanza di WaveLab in background.
- **pause**: mette in pausa l'istanza di WaveLab in background.
- **stop**: arresta l'istanza di WaveLab in background.

--servicePriority

Questo comando definisce la priorità con cui l'istanza di WaveLab in background sta utilizzando la potenza di processamento del computer. Deve essere seguito da una delle opzioni seguenti:

- normal
- low
- lowest

--serviceSettingPath

Questo comando specifica il percorso di rete utilizzato per sincronizzare la configurazione tra i computer quando si utilizza WaveLab in modalità master e slave. Ad esempio:

```
--serviceSettingPath "\\server\volume\test"
```

Un esempio per avviare un'istanza master:

```
--serviceLaunch master --serviceCommand start
--serviceSettingPath "\\server\volume\test"
```

Un esempio per avviare un'istanza slave:

```
--serviceLaunch slave --serviceCommand start
--serviceSettingPath "\\server\volume\test"
```

--serviceStatus

Questo comando istruisce WaveLab in modo che scriva lo stato della cartella di controllo su un file. Questo comando deve essere seguito da un nome file e WaveLab deve funzionare come istanza in background.

Il file di stato offre informazioni sul fatto che WaveLab sia in funzione, in pausa o in fase di arresto, sul numero di messaggi di errore e di messaggi di successo.

Questo comando è utile per verificare lo stato del sistema delle cartelle di controllo.

```
--serviceStatus "d:\tests\status.txt"
```

File XML nel processamento batch

WaveLab è in grado di leggere le informazioni provenienti dai file XML, come ad esempio la posizione dei file audio e i meta-dati. WaveLab può anche scrivere informazioni sui file XML o HTML, come dati personalizzati, meta-dati e analisi dell'audio.

Ciò è utile per gestire ed etichettare quantità elevate di file audio. Inoltre, l'ingresso batch verso WaveLab e l'uscita batch da WaveLab possono essere controllati internamente mediante i file XML.

I file di ingresso XML non devono essere formattati in maniera restrittiva. È possibile istruire WaveLab in modo da rendere il programma in grado di interpretare la struttura dei propri file XML.

Input XML

È possibile aggiungere un file XML a un processore batch per trasferire le informazioni a WaveLab.

Esistono tre tipi di elementi che possono essere identificati da WaveLab.

- **Percorso del file di ingresso e nome del file**

  Per istruire WaveLab su dove trovare il file audio da processare. Questa informazione è obbligatoria.

- **Percorso del file di uscita**

  Per istruire WaveLab su dove renderizzare il file audio. Questa informazione è opzionale.

  Se questa informazione è disponibile, essa ha la priorità sulle impostazioni del percorso di uscita che vengono definite per il processo batch nella linguetta **Uscita**.

- **Meta-dati**

  Per trasmettere i meta-dati che WaveLab può aggiungere ai file audio da processare. Questa informazione è opzionale.

Istruire WaveLab su come interpretare i file XML

È necessario istruire WaveLab su come interpretare i propri file XML, in modo da poter fare uso della funzione di input XML.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area lavoro Processori Batch, selezionare **Opzioni > Descrizione audio XML**.
2. Nella finestra di dialogo Descrizione del file audio XML, specificare la posizione di ingresso.

3. Opzionale: specificare più elementi.

   Se è stata selezionata l'opzione **Variabile utente (per importare i meta-dati)**, specificare una variabile utente.

4. Specificare un'etichetta e, se necessario, un nome e un valore per l'attributo.

   NOTA

   Si può specificare un solo attributo per etichetta. Se il proprio file XML presenta degli altri attributi, questi vengono ignorati da WaveLab.

5. Se necessario, specificare l'etichetta dell'elemento contenitore e il relativo nome e un valore per l'attributo.
6. Opzionale: per salvare le impostazioni sotto forma di preset, fare clic sul campo dei preset, selezionare **Salva con nome**, inserire un nome e fare clic su **OK**.
7. Fare clic su **OK**.

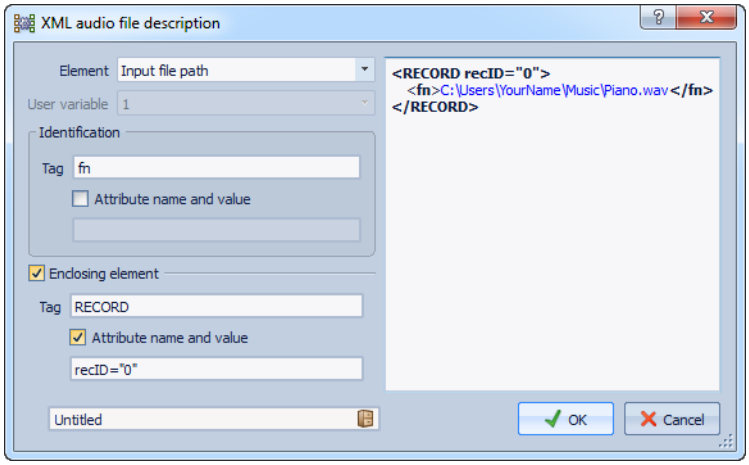
RISULTATO

WaveLab è in grado di interpretare la struttura del file XML. È ora possibile aggiungere il file XML al proprio processo batch.

La finestra di dialogo Descrizione del file audio XML

In questa finestra di dialogo è possibile istruire WaveLab su come interpretare la struttura del file XML che si intende leggere.

Nell'area lavoro Processori Batch, selezionare **Opzioni > Descrizione audio XML**.



Elemento

Consente di selezionare l'elemento che si desidera venga identificato da WaveLab nel file XML. È possibile specificare la posizione del file di ingresso e la posizione del file di uscita. Sono disponibili i seguenti elementi di ingresso e uscita:

- **Cartella di ingresso/Cartella di uscita**

  La cartella di ingresso è la cartella dove si trova il file audio. La cartella di uscita è la cartella in cui si intende salvare il file. Questi percorsi possono essere relativi al percorso del file XML.

  Se non viene rilevata alcuna cartella di ingresso/uscita, viene utilizzato il percorso del file XML.
- **Nome del file di ingresso/Nome del file di uscita**

  Il nome del file di ingresso/uscita. Ad esempio, `Piano.wav`.
- **Percorso del file di ingresso/Percorso del file di uscita**

  Il percorso completo di ingresso/uscita, con incluso il nome del file. Ad esempio, `C:\AudioFiles\Piano.wav`.

Per l'ingresso, è necessario specificare il **Percorso del file di ingresso** o la **Cartella di ingresso** + **Nome del file di ingresso**. Se il file audio si trova nella stessa cartella del file XML, è sufficiente specificare solamente il **Nome del file**.

Se non si definisce alcuna impostazione di uscita, vengono utilizzate le impostazioni del processore batch.

Variabile utente

Consente di selezionare delle variabili personalizzate che si desidera vengano identificate da WaveLab nel file XML. Questa opzione è disponibile se è stato selezionato **Variabile utente** nel menu **Elemento**.

Le variabili personalizzate sono condivise in ogni parte di WaveLab. Per modificare le variabili, selezionare **Opzioni > Variabili e frammenti del testo**.

Identificazione - Etichetta

Consente di specificare l'etichetta XML che descrive l'elemento da identificare.

Identificazione - Nome e valore dell'attributo

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un attributo XML e il relativo valore per l'etichetta per identificare un elemento. Nel campo di testo è necessario scrivere il nome e il valore nello stile seguente:

```
attr="value"
```

Elemento contenitore

Se questa opzione è attivata, l'elemento deve essere ulteriormente identificato da un'etichetta genitore.

Elemento contenitore - Etichetta

Consente di specificare l'etichetta XML dell'elemento contenitore.

Elemento contenitore - Nome e valore dell'attributo

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un attributo XML e il relativo valore per l'etichetta dell'elemento contenitore per identificare un elemento. Nel campo di testo è necessario scrivere il nome e il valore nello stile seguente:

```
attr="value"
```

Anteprima

Visualizza un'anteprima della struttura attesa da parte di WaveLab nel file XML.

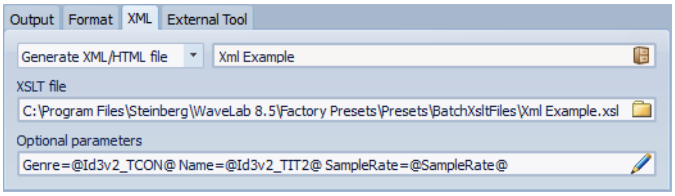
LINK CORRELATI

Variabili e frammenti del testo a pag. 688

Output XML

Dopo un processo batch, WaveLab può produrre automaticamente un file XML o HTML che descrive i file audio processati. Questo file può contenere ad esempio il tipo di processamento, i meta-dati incorporati e i risultati dell'analisi audio.

È necessario specificare un file XSLT per istruire WaveLab su come generare il file XML/HTML. Il file XSLT deve utilizzare il set di caratteri UTF-8.



Linguetta XML dell'area lavoro Processori Batch

È possibile generare il file XML/HTML da zero, oppure da un file XML basato su un file XML esistente. La struttura del file XML di input esistente deve essere specificata nella finestra di dialogo Descrizione del file audio XML. Il file XML di input può contenere ad esempio la posizione dei file audio che si intende processare e le informazioni che si desidera trovare nel file XML/HTML di output.

Una volta che i file XML/HTML sono stati generati, è possibile importarli ad esempio in un database o in un podcast.

LINK CORRELATI

Istruire WaveLab su come interpretare i file XML a pag. 618
Linguetta XML a pag. 587

I file XSLT

WaveLab richiede un file XSLT per creare un file XML di output o per trasformare un documento XML o HTML in un altro documento XML.

XSLT è un linguaggio di trasformazione di documenti XML in altri documenti XML, o di creazione di documenti XML da zero. Il processore XSLT di WaveLab è compatibile con lo standard XSLT 2.0. Tuttavia, non tutte le funzioni sono supportate, ad esempio, xsl:output.

Il file XSLT in WaveLab determina se il file di uscita generato sarà in formato XML o HTML. WaveLab offre dei file XSLT di esempio per generare file XML o HTML che descrivono i file audio processati.

- Per utilizzare i file XSLT di esempio, aprire la linguetta **XML**, aprire il menu Preset e selezionare **Preset di fabbrica > Esempio HTML** o **Preset di fabbrica > Esempio XML**.

  Affinchè l'esempio funzioni correttamente, il file audio processato deve contenere le informazioni per i campi dei meta-dati **Titolo** e **Genere**.

Parametri per il processamento XSLT

È possibile specificare quali parametri verranno inclusi in un file XML o HTML di output, generabili mediante il processo batch. Ad esempio, in tale file di output possono essere inclusi i meta-dati e i risultati di un'analisi audio.

Per trasmettere i parametri allo script XSLT, definirli nella finestra di dialogo Parametri per il processamento XSLT.

NOTA

I meta-dati ID3v2 possono avere dei campi personalizzati («TXXX») che WaveLab non è in grado di elencare automaticamente nel menu. Questi possono comunque essere inseriti manualmente.

Includere i risultati del plug-in Audio Analyser nel file di output XML o HTML

È possibile includere i risultati dell'analisi audio effettuata dal plug-in monopass Audio Analyser di un processore batch nel file di output XML o HTML.

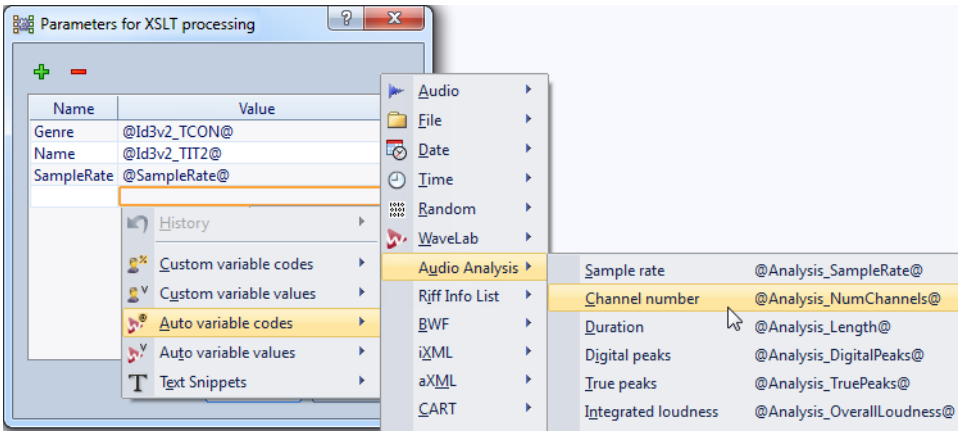
- Nella finestra di dialogo Audio Analyser è necessario attivare l'opzione **Invia i risultati dell'analisi al processore XML**.

  Quindi, nella finestra di dialogo Parametri per il processamento XSLT è necessario selezionare i parametri dell'analisi audio che si desidera includere nell'uscita XML.

Parametri per il processamento XSLT

In questa finestra di dialogo è possibile modificare i parametri che si desidera trovare nel file XML o HTML che può essere generato con il processo batch.

Nell'area lavoro Processori Batch, nella linguetta **XML**, fare clic sull'icona penna.



Crea un nuovo parametro.

Rimuove il parametro selezionato.

Elenco dei parametri

Nella colonna di sinistra è possibile specificare il nome di un parametro conosciuto dal proprio file XSLT. Nella colonna di destra si può invece specificare il valore del parametro.

I valori del parametro possono essere codici di variabili personalizzate, valori di variabili personalizzate, codici di variabili automatiche, valori di variabili automatiche e frammenti di testo. Per vedere un elenco di tutti i parametri disponibili, fare clic sull'icona freccia.

LINK CORRELATI

Variabili e frammenti del testo a pag. 688

Generare un file XML o HTML da zero

PREREQUISITI

- Configurare il processo batch.
- Impostare un file XSLT.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, aprire la linguetta **XML**.
2. Nel menu di uscita, selezionare **Genera un file XML/HTML**.
3. Nel campo **File XSLT**, specificare il percorso per raggiungere il proprio file XSLT.
4. Opzionale: nel campo **Parametri opzionali**, fare clic sull'icona penna e specificare dei parametri aggiuntivi.
5. Selezionare **Processa > Inizio** per avviare il processo batch.

RISULTATO

I file audio vengono processati e viene generato un file di output XML/HTML con le informazioni specificate dallo script XSLT.

Il file XML/HTML viene salvato nella stessa posizione e con lo stesso nome (estensione `.xml` o `.html`) del file audio renderizzato. Se è attivata l'opzione **Nessuna uscita**, il file XML/HTML viene salvato nella sottocartella `Uscita` della cartella di controllo.

Generare un file XML basato su un file di input XML esistente

PREREQUISITI

- Configurare il processo batch.
- Impostare un file XSLT.
- Istruire WaveLab su come interpretare il file di input XML.

IMPORTANTE

Il file di input XML deve essere valido sulla base della struttura specificata nella finestra di dialogo Descrizione audio XML.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, selezionare la linguetta **XML**.
2. Nel menu uscita, selezionare **Trasforma un file XML in ingresso**.
3. Nel campo **File XSLT**, specificare il percorso per raggiungere il proprio file XSLT.
4. Opzionale: nel campo **Parametri opzionali**, fare clic sull'icona penna e specificare dei parametri aggiuntivi.
5. Aggiungere il file di input XML al processo batch.
   I file audio che sono specificati nel file di input XML vengono visualizzati nell'elenco dei processori batch.

   IMPORTANTE

   Non aggiungere manualmente i file audio al processo batch. La posizione dei file audio da processare viene ricavata dal file di input XML.
6. Selezionare **Processa > Inizio** per avviare il processo batch.

RISULTATO

I file audio vengono processati e viene generato un file di output XML con le informazioni specificate dallo script XSLT.

Il file XML viene salvato nella stessa posizione e con lo stesso nome (estensione `.xml`) del file audio renderizzato. Se è attivata l'opzione **Nessuna uscita**, il file XML viene salvato nella stessa posizione del file sorgente.

LINK CORRELATI

Istruire WaveLab su come interpretare i file XML a pag. 618
La finestra di dialogo Descrizione del file audio XML a pag. 619

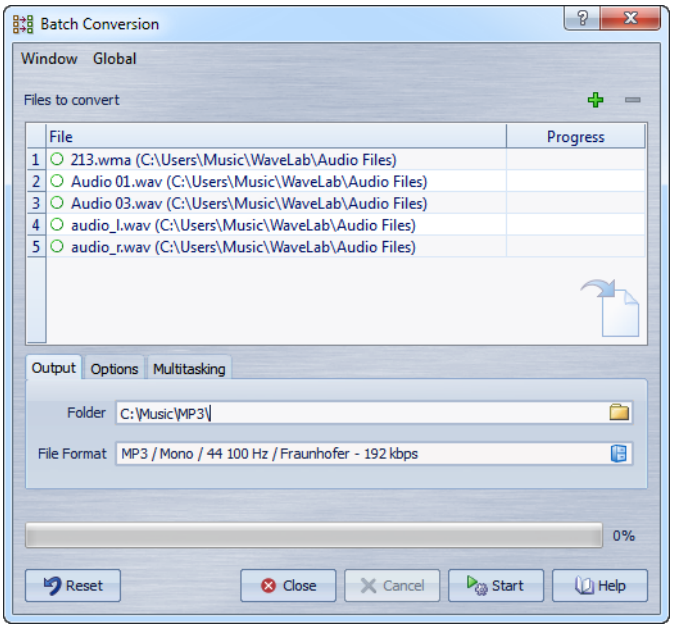
Conversione batch

È possibile convertire più file contemporaneamente in un altro formato. Se non è necessario alcun processamento, l'operazione può essere eseguita utilizzando la finestra di dialogo Conversione batch.

Finestra di dialogo Conversione batch

Questa finestra di dialogo consente di convertire il formato di un gruppo di file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Conversione batch dei file audio**.



Icona più

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare i file da aggiungere all'elenco.

Icona meno

Consente di rimuovere l'elemento selezionato dall'elenco.

Elenco dei file da convertire

Consente di visualizzare i file da convertire.

Uscita - Cartella

È qui possibile specificare la cartella in cui salvare i file convertiti.

Uscita - Formato file

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Formato file audio, nella quale è possibile impostare il formato del file.

Opzioni - Avvio automatico al rilascio dei file

Se questa opzione è attivata, la conversione inizia automaticamente quando si trascina un file nell'elenco.

Opzioni - Rimozione automatica dei file convertiti

Se questa opzione è attivata, un file viene rimosso dall'elenco dopo l'avvenuta corretta conversione. In caso contrario, questo resterà nell'elenco e sarà caratterizzato da un simbolo verde che ne indica lo stato.

Opzioni - Interrompi in caso di errore

Se questa opzione è attivata, il processo globale viene interrotto in caso di errore. In caso contrario, il file associato all'errore viene contrassegnato in rosso e viene processato il file successivo.

Multitasking - Utilizzo dei core del processore

Consente di selezionare quanti core utilizzare contemporaneamente. I contenuti di questo menu variano a seconda dell'hardware del computer.

File di conversione batch

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Strumenti > Conversione batch dei file audio**.
2. Fare clic sull'icona più per aggiungere dei file o semplicemente trascinare i file nell'elenco **File da convertire**.
3. Nella linguetta **Uscita**, selezionare una posizione e un formato file.
4. Opzionale: definire ulteriori impostazioni nelle linguette **Opzioni** e **Multitasking**.
5. Fare clic su **Inizio** per avviare la conversione dei file.

Rinomina in modalità batch

Grazie alle funzioni di rinomina in modalità batch, è possibile rinominare più file, marker e clip. Si può convertire, rimuovere, modificare il formato, importare e inserire del testo. Ciò consente di rinominare in modalità batch i nomi dei file in base a delle regole specificate dall'utente.

È possibile utilizzare semplici opzioni per effettuare la corrispondenza con il testo, oppure creare le proprie espressioni regolari. La rinomina in modalità batch può essere utile con progetti di grandi dimensioni, ad esempio per applicare dei nomi facilmente identificabili a tutti i marker, clip e file di riferimento che appartengono al progetto.

È possibile utilizzare la rinomina in modalità batch per le seguenti operazioni:

- Rinominare i file
- Rinominare le clip in un montaggio audio
- Rinominare i marker in file audio e montaggi audio

Finestre di dialogo Rinomina in modalità batch

Le finestre di dialogo Rinomina in modalità batch per file, clip e marker condividono molte delle funzionalità, con alcune differenze.

La finestra di dialogo Rinomina in modalità batch è composta da 3 pagine.

1) Nella prima pagina vengono definiti i file, le clip o i marker da rinominare. Questa pagina è diversa per tutte le operazioni di rinomina.
2) Nella seconda pagina viene definita la modalità di esecuzione della rinomina. Questa pagina è identica per tutte le operazioni di rinomina.
3) Nella terza pagina viene visualizzata un'anteprima dei nomi risultanti.

Rinomina dei file in modalità batch

È possibile rinominare in modalità batch più file in base alle impostazioni specificate.

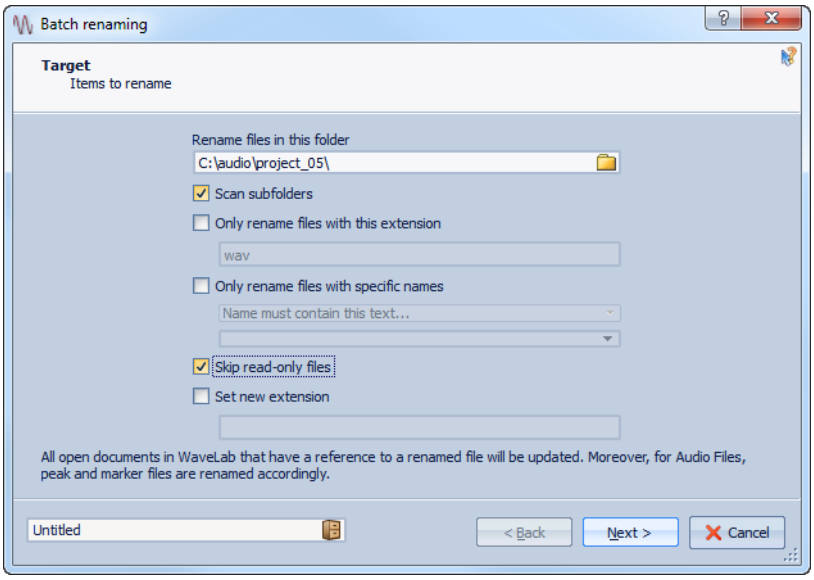
PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Rinomina dei file in modalità batch**.
2. Selezionare i file che si desidera rinominare e fare clic su **Successivo**.
3. Definire l'operazione di rinomina in modalità batch e fare clic su **Successivo**.
4. Verificare che la rinomina venga eseguita come desiderato, quindi fare clic su **Fine**.

Finestra di dialogo Rinomina dei file in modalità batch

In questa finestra di dialogo è possibile rinominare in modalità batch singoli file. Qualsiasi file attualmente aperto che presenta dei riferimenti a questi file verrà aggiornato automaticamente.

Selezionare **File > Rinomina dei file in modalità batch**.



Nella prima pagina della finestra di dialogo, è possibile definire i file da rinominare mediante le seguenti opzioni:

Rinomina i file in questa cartella

Specificare qui la cartella che contiene i file da rinominare.

Scansiona le sotto-cartelle

Se questa opzione è attivata, i file verranno cercati anche nelle sotto-cartelle.

Rinomina solamente i file con questa estensione

Se questa opzione è attivata, solo i file con l'estensione specificata nel campo di testo seguente vengono rinominati.

Rinomina solamente i file con nomi specifici

Se questa opzione è attivata, verranno rinominati solamente i file con un nome che corrisponde a una determinata specifica. È possibile digitare una stringa di testo nel campo di testo seguente e selezionare una delle seguenti opzioni dal menu:

- Il nome deve contenere questo testo
- Il nome NON deve contenere questo testo
- Il nome deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome NON deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome deve contenere la seguente espressione regolare
- Il nome NON deve contenere la seguente espressione regolare

Salta i file di sola lettura

Se questa opzione è attivata, i file contrassegnati come in sola lettura non vengono rinominati.

Imposta nuova estensione

Se questa opzione è attivata, l'estensione dei file verrà modificata con l'estensione specificata di seguito.

Rinomina dei marker in modalità batch

È possibile rinominare in modalità batch più marker in base alle impostazioni specificate.

PROCEDIMENTO

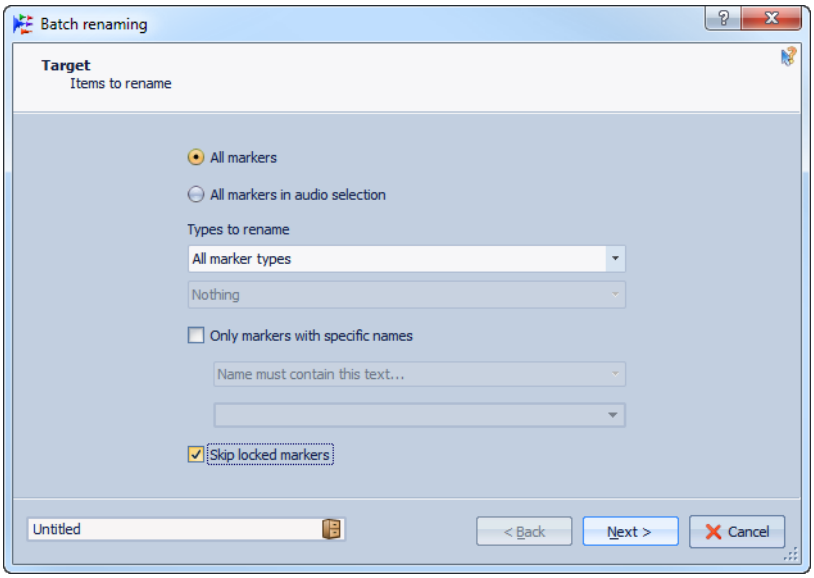
1. Opzionale: se si desidera rinominare solo i marker all'interno di un determinato intervallo di tempo, creare un intervallo di selezione nella finestra wave o di montaggio.
2. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, aprire la finestra Marker e selezionare **Funzioni > Rinomina in modalità batch**.
3. Nella pagina **Destinazione**, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Successivo**.

   Se è stata definita una selezione audio e si desidera utilizzarla, attivare **Tutti i marker nella selezione audio**.
4. Definire l'operazione di rinomina in modalità batch e fare clic su **Successivo**.
5. Verificare nell'elenco di anteprima che la rinomina venga eseguita come desiderato, quindi fare clic su **Fine**.

Finestra di dialogo Rinomina dei marker in modalità batch

In questa finestra di dialogo è possibile rinominare in modalità batch i marker di qualsiasi tipo.

Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Rinomina in modalità batch**.



Tutti i marker

Se questa opzione è attivata, tutti i marker nel file selezionato vengono rinominati.

Tutti i marker nella selezione audio

Se questa opzione è attivata, tutti i marker nell'intervallo audio selezionato vengono rinominati.

Tipi da rinominare

Solamente i marker del tipo qui selezionato vengono rinominati.

Solamente i marker con nomi specifici

Se questa opzione è attivata, vengono rinominati solamente i marker con un nome che corrisponde a una determinata specifica. È possibile digitare una stringa di testo nel campo di testo seguente e selezionare una delle seguenti opzioni dal menu:

- Il nome deve contenere questo testo
- Il nome NON deve contenere questo testo
- Il nome deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome NON deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome deve contenere la seguente espressione regolare
- Il nome NON deve contenere la seguente espressione regolare

Ignora i marker bloccati

Se questa opzione è attivata, i marker bloccati non vengono rinominati.

Rinomina delle clip in modalità batch

È possibile rinominare in modalità batch più clip in base alle impostazioni specificate.

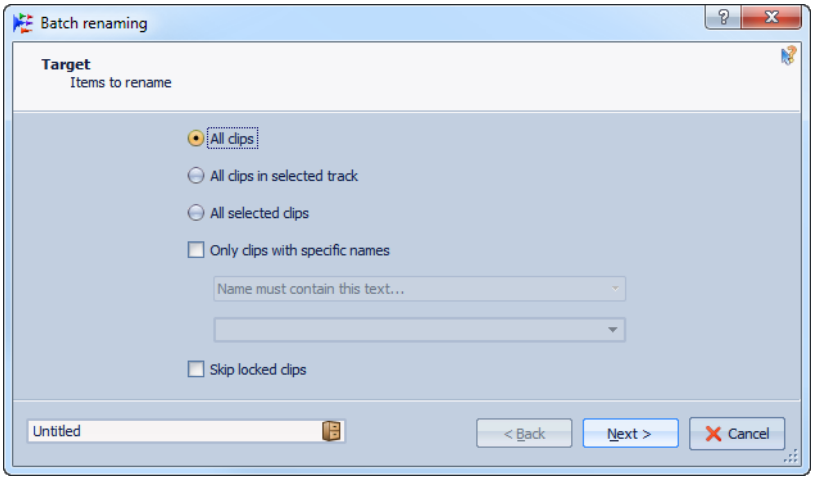
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra Clip, selezionare **Funzioni > Rinomina delle clip in modalità batch**.
2. Selezionare le clip che si desidera rinominare e fare clic su **Successivo**.
3. Definire l'operazione di rinomina in modalità batch e fare clic su **Successivo**.
4. Verificare nell'elenco di anteprima se la rinomina è stata eseguita come desiderato, quindi fare clic su **Fine**.

Finestra di dialogo Rinomina in modalità batch

In questa finestra di dialogo è possibile rinominare le clip in modalità batch nell'area di lavoro Montaggio Audio.

Nella finestra Clip, selezionare **Funzioni > Rinomina delle clip in modalità batch**.



Nella prima pagina della finestra di dialogo, è possibile definire le clip da rinominare mediante le seguenti opzioni:

Tutte le clip

Se questa opzione è attivata, tutte le clip vengono rinominate.

Tutte le clip nella traccia focalizzata

Se questa opzione è attivata, tutte le clip nella traccia focalizzata vengono rinominate.

Tutte le clip selezionate

Se questa opzione è attivata, tutte le clip selezionate vengono rinominate.

Solamente le clip con nomi specifici

Se questa opzione è attivata, verranno rinominate solamente le clip con un nome che corrisponde a una determinata specifica. È possibile digitare una stringa di testo nel campo di testo seguente e selezionare una delle seguenti opzioni dal menu:

- Il nome deve contenere questo testo
- Il nome NON deve contenere questo testo
- Il nome deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome NON deve contenere questo testo (con i metacaratteri)
- Il nome deve contenere la seguente espressione regolare
- Il nome NON deve contenere la seguente espressione regolare

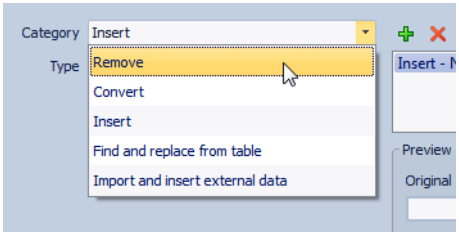
Ignora le clip bloccate

Se questa opzione è attivata, le clip bloccate non vengono rinominate.

Tipi e categorie delle operazioni di rinomina

Nella prima pagina della finestra di dialogo Rinomina in modalità batch che si apre dopo aver selezionato file o marker per la rinomina in modalità batch, è possibile configurare l'operazione di rinomina che si desidera eseguire.

Nel menu a tendina **Categoria** sono elencate le categorie delle operazioni di rinomina. Nel menu a tendina **Tipo** sono elencati i vari tipi di operazioni di rinomina. Quando si seleziona un tipo, vengono visualizzati i relativi controlli. I tipi dipendono dalla categoria selezionata.



Sono disponibili i seguenti tipi e categorie:

Elimina

Tutto

Consente di rimuovere tutti i caratteri dall'intervallo selezionato.

Spazi

Consente di rimuovere tutti gli spazi dall'intervallo selezionato.

Spazi a inizio/fine

Consente di rimuovere tutti gli spazi all'inizio e alla fine dell'intervallo selezionato.

Duplica

Consente di sostituire due caratteri consecutivi simili con uno solo. Specificare il carattere da eliminare nel campo Carattere.

Carattere speciale

Consente di eliminare tutte le istanze di uno o più caratteri. Specificare i caratteri da eliminare nel campo Carattere.

Testo intorno

Consente di eliminare tutte le istanze di uno o più caratteri. Nel campo **Carattere sinistro**, specificare i caratteri a partire dai quali verrà eliminato il testo. Nel campo **Carattere destro**, specificare i caratteri fino ai quali verrà eliminato il testo.

Nel menu delle **occorrenze**, specificare quindi quale carattere eliminare se ne viene trovato più di uno.

Converti

In minuscolo

Consente di impostare in minuscolo tutti i caratteri nell'intervallo selezionato.

In maiuscolo

Consente di impostare in maiuscolo tutti i caratteri nell'intervallo selezionato.

Capitalizza

Consente di impostare il primo carattere in maiuscolo, il resto in minuscolo. Nel menu è possibile specificare se solo la prima parola o tutte le parole devono avere il primo carattere in maiuscolo.

Iniziali in MAIUSCOLO

Consente di impostare solo le lettere isolate in maiuscolo. Ad esempio, u.s.a diventa U.S.A.

Carattere specifico sul testo

Consente di sostituire ciascuna istanza di un determinato carattere con una stringa personalizzata. Nel campo **Carattere da sostituire**, inserire il carattere che si desidera sostituire. Nel campo **Sostituzione**, inserire il carattere sostitutivo.

Completa con gli zeri

Consente di completare un numero presente nell'intervallo selezionato aggiungendo degli zeri a sinistra. Nel seguente menu, selezionare il numero di cifre di cui deve essere costituito il numero.

Inverti l'ordine dei caratteri

Consente di invertire l'ordine dei caratteri nell'intervallo selezionato.

Sostituisci con un nuovo testo

Consente di sostituire l'intervallo selezionato con una stringa di testo specifica. Inserire questa stringa nel campo di testo seguente.

Inserisci

Nulla

Non viene inserito nulla.

Contatore

Consente di inserire un numero alla posizione selezionata e aggiorna il relativo valore per l'inserimento successivo. Configurare il contatore con le opzioni aggiuntive.

Testo specifico

Consente di inserire una stringa a partire dalla posizione selezionata. Nel campo di testo seguente, immettere il testo da inserire.

Parte del nome originale

Consente di inserire una parte del nome originale (prima che sia stata eseguita la prima operazione) nella posizione selezionata. Nel campo di testo seguente, inserire le espressioni regolari. Facendo clic sull'icona a lampadina, viene visualizzato un menu con le scorciatoie per numerose espressioni regolari.

Coppia di caratteri attorno al testo

Consente di inserire dei caratteri specifici prima e dopo l'intervallo selezionato. Nel campo **Carattere sinistro**, specificare i caratteri da inserire prima dell'intervallo selezionato. Nel campo **Carattere destro**, specificare i caratteri da inserire dopo l'intervallo selezionato.

Spazio attorno al testo

Consente di inserire uno spazio prima e dopo l'intervallo selezionato.

Spazio dopo i caratteri specifici

Consente di inserire uno spazio dopo determinati caratteri. Nel campo seguente, inserire i caratteri che devono essere seguiti da uno spazio.

Spazio prima di ciascuna parola in maiuscolo

Consente di inserire uno spazio prima di ciascuna parola che inizia con una lettera maiuscola. Ad esempio, "MioDolcePiano" diventa "Mio Dolce Piano".

Se l'opzione **Minuscole per ciascuna parola tranne la prima** è attiva, solo la prima parola è in maiuscolo (Mio dolce piano).

Data/Ora di oggi

Consente di inserire la data e l'ora correnti.

Identificatore unico universale

Consente di inserire un identificatore unico. Questa opzione è utile, ad esempio, per le registrazioni.

Parola casuale

Consente di inserire una parola pronunciabile casuale.

Trova e sostituisci dalla tabella

Questa categoria consente di definire una tabella di parole e associare ciascuna di esse a una parola sostitutiva. Questa funzione è utile per riformattare un testo in base a un nuovo stile. Ad esempio, potrebbe essere utilizzata per convertire una serie di numeri in una serie di etichette, per modificare una sequenza numerica ad esempio da «000 - 127» a «C-2 - G8» (note MIDI).

Trova in qualsiasi punto del testo

Consente di sostituire ciascuna parola della tabella presente nell'intervallo selezionato.

Trova il testo esatto

Consente di sostituire una parola della tabella se corrisponde all'intervallo selezionato.

Nella tabella sottostante i tipi, è possibile definire un elenco di stringhe da individuare e una sostituzione per ciascuna di esse. Fare doppio-clic sulle celle per modificare l'elenco. Se la cella di un file è vuota, viene ignorata.

Se l'opzione **Ricerca sensibile al carattere** è attivata, la ricerca tiene conto della distinzione maiuscole/minuscole. Se l'opzione **Conserva il carattere** è attivata, lo stato maiuscolo/minuscolo del testo di sostituzione verrà impostato in base a quello del testo trovato.

Importa e inserisci dei dati esterni

Questa categoria consente di inserire delle informazioni tratte da un file o dal contesto corrente. Tali informazioni sono soprattutto relative all'audio, poichè alcune funzioni analizzano le intestazioni dei file audio. Le opzioni disponibili variano a seconda della finestra di dialogo Rinomina in modalità batch.

Frequenza di campionamento

Consente di inserire la frequenza di campionamento del file. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso, quindi selezionare la modalità di formattazione dei dati importati.

Numero di canali

Consente di inserire il numero di canali del file. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso, quindi selezionare la modalità di formattazione dei dati importati.

Risoluzione in bit dei campioni

Consente di inserire la risoluzione in bit del file. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso, quindi selezionare la modalità di formattazione dei dati importati.

Bit rate

Consente di inserire il bit rate del file, se il file è decodificato. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso, quindi selezionare la modalità di formattazione dei dati importati.

Bit rate variabile/costante

Consente di inserire l'etichetta VBR o CBR, se il file è codificato. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Lunghezza del file

Consente di inserire la lunghezza del file. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Estensione file

Consente di inserire l'estensione del file. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Data/ora del file

Consente di inserire la data/ora dell'elemento nella posizione selezionata. Nel campo **Formato** sotto, inserire una data.

Nome della cartella

Consente di inserire il nome della cartella contenente l'elemento. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Nome della cartella (2 posizioni più in alto)

Consente di inserire il nome della cartella situata due posizioni più in alto nella gerarchia. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Nome della cartella (3 posizioni più in alto)

Consente di inserire il nome della cartella situata tre posizioni più in alto nella gerarchia. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Campione: nota MIDI

Consente di inserire la nota campione dell'elemento se disponibile. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso, quindi selezionare la modalità di formattazione dei dati importati.

Campione: disaccordatura

Consente di inserire la disaccordatura del campione, se disponibile. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Campione: intervallo dei tasti

Consente di inserire la nota campione dell'elemento se disponibile. Nei campi sotto, inserire un prefisso, un suffisso e un separatore, quindi selezionare la modalità di formattazione dei dati importati.

Campione: intervallo delle velocity

Consente di inserire l'intervallo delle velocity dell'elemento, se disponibile. Nei campi sotto, inserire un prefisso, un suffisso e un separatore, quindi selezionare la modalità di formattazione dei dati importati.

Meta-dati: Titolo

Consente di inserire il titolo se questa informazione è presente nei meta-dati dell'elemento. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Meta-dati: Artista

Consente di inserire l'artista se questa informazione è presente nei meta-dati dell'elemento. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Meta-dati: Genere

Consente di inserire il genere se questa informazione è presente nei meta-dati dell'elemento. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Meta-dati: Album

Consente di inserire l'album se questa informazione è presente nei meta-dati dell'elemento. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Meta-dati: Descrizione BWF

Consente di inserire i meta-dati corrispondenti. È possibile inserire titolo, artista, genere, album e descrizione BWF.

Posizione della linea temporale

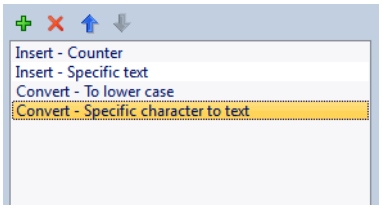
Consente di inserire la posizione dell'elemento nella linea temporale. Nei campi sotto, inserire un prefisso e un suffisso.

Riga [x] da un file di testo

Consente di inserire la riga specificata da un file di testo nell'opzione di rinomina specificata. Nel campo seguente, specificare la posizione del file di testo (UTF-8) dal quale devono essere raccolte le stringhe.

Elenco delle operazioni di rinomina

In questa sezione della pagina Operazione della finestra di dialogo Rinomina in modalità batch, è possibile creare, eliminare e ordinare le operazioni di rinomina.



Icona più

Consente di aggiungere una nuova operazione alla fine dell'elenco.

Icona X

Consente di eliminare l'operazione selezionata.

Icone freccia su/giù

Consentono di spostare l'operazione selezionata di una posizione verso l'alto o verso il basso.

Elenco delle operazioni da eseguire sul nome originale

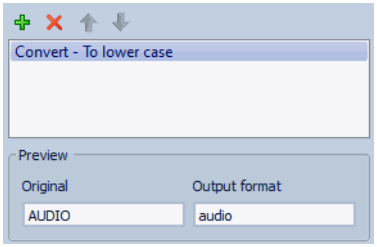
Sono qui elencate tutte le operazioni eseguite sul nome originale. Le operazioni vengono eseguite in successione.

Sezione Anteprima

In questa sezione della pagina Operazione, nella finestra di dialogo Rinomina in modalità batch, è possibile visualizzare l'anteprima del risultato di rinomina dell'operazione selezionata.

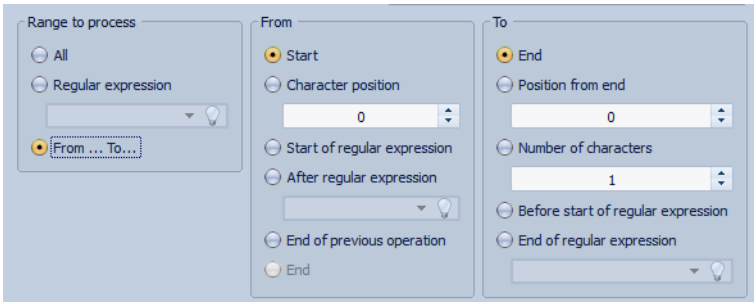
Quando si digita un nome nel campo **Originale**, la modifica si rifletterà automaticamente nel campo **Formato di uscita**. Questa anteprima viene aggiornata in maniera continua.

Se nell'anteprima non possono essere visualizzati i dati mancanti, viene invece mostrata una «X».



Parametri dell'intervallo

Nelle sezioni dell'intervallo della pagina Operazione, della finestra di dialogo Rinomina in modalità batch, è possibile specificare in che punto del nome viene eseguita l'operazione.



Intervallo da processare

Tutto

Se questa opzione è attivata, l'intero nome viene processato dall'operazione.

Espressione regolare

Selezionare questa opzione se si desidera che solo una parte del nome venga processata dall'operazione. In questo caso, è necessario definire un'espressione regolare. Facendo clic sull'icona a lampadina, viene visualizzato un menu con le scorciatoie per numerose espressioni regolari. La sotto-stringa trovata da questa espressione regolare è l'intervallo da processare.

Da/A

Se questa opzione è attivata, è possibile impostare in maniera indipendente la posizione di inizio e di fine dell'intervallo nelle sezioni Da e A.

Da

Inizio

Se questa opzione è attivata, la posizione è l'inizio del nome sorgente.

Posizione del carattere

Se questa opzione è attivata, la posizione è un offset fisso, dall'inizio del nome sorgente.

Inizio dell'espressione regolare

Selezionare questa opzione se si desidera che la posizione sia una delle sotto-stringhe trovate dall'espressione regolare applicata al nome sorgente.

Dopo l'espressione regolare

Selezionare questa opzione se si desidera che la posizione sia appena dopo la sotto-stringa trovata dall'espressione regolare applicata al nome sorgente.

Fine dell'operazione precedente

Se questa opzione è attiva, la posizione corrisponde alla fine della modifica eseguita tramite l'operazione precedente.

Fine

La fine del nome sorgente.

A

Fine

Se questa opzione è attiva, la posizione è la fine del nome sorgente.

Posizione dalla fine

Se questa opzione è attiva, la posizione è un offset fisso prima della fine del nome sorgente.

Numero di caratteri

Se questa opzione è attiva, la posizione di fine è data dalla posizione di inizio più un determinato numero di caratteri.

Prima dell'inizio dell'espressione regolare

Selezionare questa opzione se si desidera che la posizione sia appena prima della sotto-stringa trovata dall'espressione regolare applicata al nome sorgente.

Fine dell'espressione regolare

Selezionare questa opzione se si desidera che la posizione sia la fine della sotto-stringa trovata dall'espressione regolare applicata al nome sorgente.

Anteprima ed esecuzione di tutte le operazioni di rinomina

Nell'ultima pagina della finestra di dialogo Rinomina in modalità batch, è possibile visualizzare come vengono modificati tutti i nomi di file, clip o marker prima dell'avvio della rinomina in modalità batch. Se il nome contiene un elemento casuale, il nome dell'elemento sarà molto probabilmente diverso nell'anteprima.

PREREQUISITI

Nella finestra di dialogo Rinomina in modalità batch, dopo aver impostato i file, le clip o i marker da rinominare e in che modo, fare clic su **Successivo** per aprire la terza pagina della finestra di dialogo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco, verificare che le modifiche siano quelle desiderate.

2. Fare clic su **Fine**.

Informazioni sulle espressioni regolari

Un'espressione regolare è una formula composta da caratteri dotati di un significato specifico, detti operatori. Altri caratteri cercati sono lettere semplici e numeri. Il motore di ricerca esegue nel testo di destinazione la ricerca di un carattere alla volta e si ferma quando trova una sequenza di caratteri che corrisponde all'espressione regolare.

In diversi punti di WaveLab è possibile utilizzare espressioni regolari per creare funzionalità di corrispondenza di testo complesse nei processi di conversione e rinomina. Un'espressione regolare è una serie di simboli di testo che rappresentano un metodo per individuare una stringa di testo specifica all'interno di un testo esteso e che applicano a tale stringa un'operazione specifica. Le espressioni regolari sono destinate agli utenti più esperti e consentono di eseguire efficaci operazioni di ricerca e sostituzione delle stringhe, ad esempio nella rinomina o nel processamento in modalità batch.

In WaveLab, ovunque sia visibile l'icona a lampadina, è disponibile un campo in cui è possibile creare le proprie espressioni regolari. È inoltre possibile utilizzare un menu contenente scorciatoie per creare la sintassi di base di un'espressione.

Descrivere questo argomento in maniera approfondita non è lo scopo principale della documentazione di WaveLab; si consiglia quindi di consultare altre risorse per maggiori dettagli sulle espressioni regolari.

Espressioni regolari comuni

Esistono numerose versioni delle espressioni regolari. WaveLab utilizza una versione che rappresenta un buon compromesso tra potenza e facilità di utilizzo.

Il termine «espressione» fa riferimento a un singolo carattere, a una classe di caratteri o a un'espressione secondaria racchiusa tra () o {}. Le ricerche di espressioni regolari non sono sensibili al carattere maiuscolo/minuscolo.

I seguenti elementi sono disponibili nel menu a tendina Espressione Regolare.

Menu delle espressioni regolari

Elemento del menu	Operatore	Descrizione
Qualsiasi carattere	.	Consente di rappresentare qualsiasi carattere.
Caratteri nell'intervallo	[ ]	Il testo tra parentesi quadre viene trattato come un carattere singolo, ad esempio: [AEW13] significa A o E o W o 1 o 3. Per indicare un intervallo di caratteri è necessario aggiungere un trattino tra i caratteri all'interno delle parentesi quadre. Ad esempio, [F-I] significa F o G o H o I, mentre [A-Z0-9] indica tutte le lettere e tutti i numeri.
Caratteri fuori dall'intervallo	[^]	Un accento circonflesso posto in prima posizione tra parentesi rappresenta un operatore di complemento. Descrive una situazione in cui tutti i caratteri corrispondono, tranne quelli inclusi nelle parentesi quadre. Ad esempio, [^E] significa qualsiasi carattere tranne E.
0 o 1 corrispondenze (1 se possibile)	?	Individua 0 o 1 corrispondenza con l'espressione precedente. Se possibile viene individuata una ripetizione, quindi continua la valutazione delle altre espressioni regolari.
0 o 1 corrispondenze (0 se possibile)	??	Individua 0 o 1 corrispondenza con l'espressione precedente. Se possibile, zero ripetizioni. Viene valutato anche il passaggio NEXT dell'espressione regolare, che ha la priorità.
0 o più corrispondenze (numero maggiore possibile)	*	Individua 0 o più corrispondenze con l'espressione precedente. Vengono individuate tutte le ripetizioni possibili, quindi continua la valutazione delle altre espressioni regolari.

Elemento del menu	Operatore	Descrizione
0 o più corrispondenze (numero minore possibile)	*?	Individua 0 o più corrispondenze con l'espressione precedente. Viene individuato il numero minore possibile di ripetizioni e viene valutato anche il passaggio NEXT dell'espressione regolare, che ha la priorità.
1 o più corrispondenze (numero maggiore possibile)	+	Individua 1 o più corrispondenze con l'espressione precedente. Vengono individuate tutte le ripetizioni possibili, quindi continua la valutazione delle altre espressioni regolari.
1 o più corrispondenze (numero minore possibile)	+?	Individua 1 o più corrispondenze con l'espressione precedente. Viene individuato il numero minore possibile di ripetizioni e viene valutato anche il passaggio NEXT dell'espressione regolare, che ha la priorità.
O	|	Operatore OR. Viene utilizzato per separare due espressioni e per la corrispondenza con l'espressione #1 o #2. Ad esempio, Piano|Batteria corrisponde a tutti i testi che contengono Piano o Batteria.
Non	!	Operatore di negazione: l'espressione successiva a ! non deve corrispondere al testo. Ad esempio, a!b corrisponde a qualsiasi «a» che non sia seguita da «b».
Gruppo generico	()	Operatore di raggruppamento. Utile per formare un'espressione secondaria.
Cattura	{}	Operatore di cattura. Di default, il testo individuato corrisponde all'intera espressione regolare. È tuttavia possibile limitare una parte dell'espressione regolare con { } e, se viene individuata una parte corrispondente, tale parte verrà mantenuta. Ad esempio, l'espressione regolare «ab{cd}ef» applicata a «abcdef» restituirà «cd».
Inizio del testo	^	Utilizzare il simbolo circonflesso per specificare che il testo deve essere posizionato all'inizio del testo in cui si esegue la ricerca. Qualsiasi corrispondenza non posizionata all'inizio del testo in cui si esegue la ricerca verrà ignorata.
Fine del testo	$	Utilizzare il simbolo per specificare che il testo deve essere posizionato alla fine del testo. Qualsiasi corrispondenza non posizionata alla fine del testo verrà ignorata.

Menu secondario dei caratteri speciali

In questo menu secondario tutti i caratteri speciali delle espressioni regolari sono disponibili.

Menu secondario delle scorciatoie

Elemento del menu	Operatore	Descrizione
Qualsiasi cifra (0-9)	/d	Consente di rappresentare qualsiasi cifra, come [0-9].
Qualsiasi non-cifra (non 0-9)	/D	Consente di rappresentare qualsiasi non-cifra, come [^0-9].
Qualsiasi lettera (a-z, o A-Z)	/l	Consente di rappresentare qualsiasi lettera, come [a-z].
Qualsiasi non-lettera (non a-z, non A-Z)	/L	Consente di rappresentare qualsiasi non-lettera, come [^a-z]. - Qualsiasi operatore alfabetico/w. Carattere speciale che simbolizza qualsiasi carattere alfabetico, come [0-9a-z].
Qualsiasi carattere alfabetico (a-z, o A-Z, o 0-9)	/w	Consente di rappresentare qualsiasi carattere alfabetico, come [0-9a-z].
Qualsiasi carattere non alfabetico (non a-z, non A-Z, non 0-9)	/W	Consente di rappresentare qualsiasi carattere non alfabetico, come [^0-9a-z].
Numero	/u	Consente di rappresentare un numero (senza segno).
Numero (con possibile segno +- davanti)	/i	Consente di rappresentare un numero che può essere preceduto da un segno + o -.
Testo tra apici	/q	Consente di rappresentare il testo tra apici.
Parola semplice	/z	Consente di rappresentare una parola semplice (una sequenza di lettere circondata da non lettere, ad esempio spazi).

Sotto-menu preset

Elemento del menu	Descrizione
Prima parola/Seconda parola/Terza parola	Consente di eseguire la ricerca per la prima, seconda o terza parola (separata da uno spazio).
Ultima parola	Consente di eseguire la ricerca per l'ultima parola (separata da uno spazio).
Prima/Seconda/Terza espressione tra parentesi	Consente di eseguire la ricerca per la prima, seconda o terza stringa racchiusa tra parentesi.
Ultima espressione tra parentesi	Consente di eseguire la ricerca per l'ultima stringa racchiusa tra parentesi.
Prima/Seconda/Terza espressione tra parentesi quadre	Consente di eseguire la ricerca per la prima, seconda o terza stringa racchiusa tra parentesi quadre.
Ultima espressione tra parentesi quadre	Consente di eseguire la ricerca per l'ultima stringa racchiusa tra parentesi quadre.

Podcast

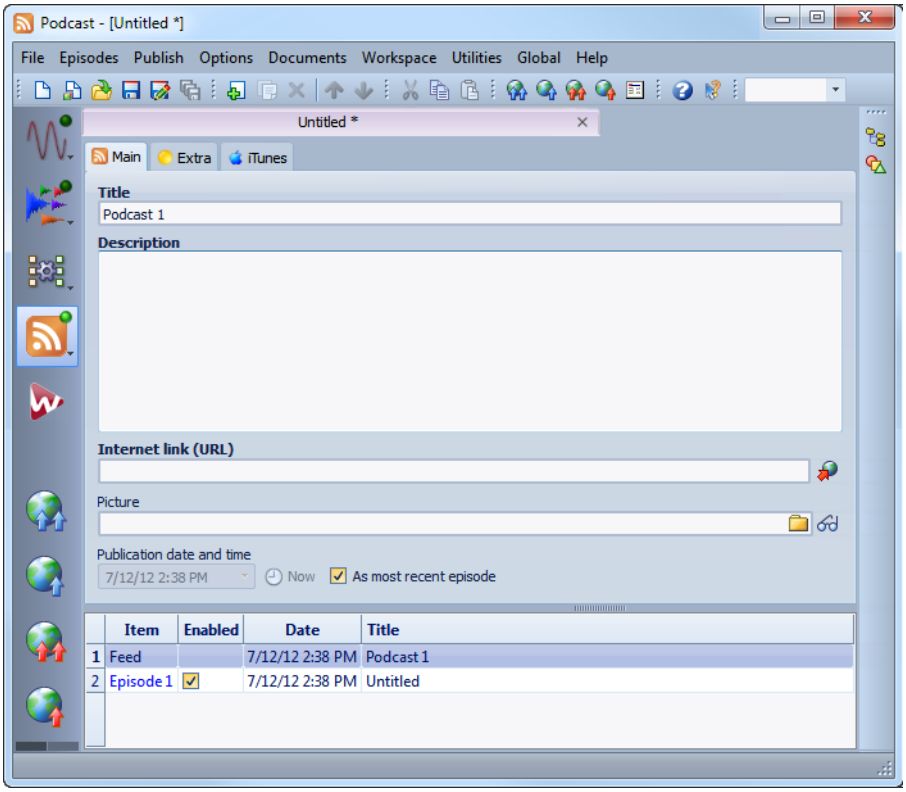
Il podcasting è un metodo di distribuzione dei file multimediali su internet, ad esempio per la riproduzione su dispositivi mobili e personal computer.

Un Podcast può essere scaricato automaticamente tramite un software in grado di leggere dei feed RSS. RSS (Really Simple Syndication) è uno standard per la distribuzione di notizie e altre informazioni tramite Internet. Un feed di notizie RSS invia brevi messaggi su un determinato argomento da un sito Web specifico. Per leggere i messaggi, l'utente deve utilizzare un programma in grado di monitorare feed multipli e scaricare i nuovi messaggi su base regolare. Questo può essere un lettore speciale di feed su un browser Internet, ad esempio.

Un Podcast è un feed RSS che include un contenuto di dati come file audio o video. Ad esempio la visualizzazione di quali nuovi episodi vengono rilasciati regolarmente. I formati di file .mp4a, .mp3 e .ogg sono i più comuni per i podcast.

Area di lavoro Podcast

L'area di lavoro Podcast è suddivisa in due pannelli. Il pannello superiore consente di visualizzare le informazioni per il feed o per un episodio, a seconda dell'elemento selezionato nell'elenco seguente. Qui è possibile aggiungere file, collegamenti Internet o informazioni di testo al feed del Podcast e ai relativi episodi. Il pannello inferiore consente di visualizzare un elenco degli elementi di base del feed e di tutti gli episodi inclusi nel Podcast.



Menu Episodi

Nel menu **Episodi**, è possibile creare, eliminare e spostare singoli episodi di Podcast.

Nuovo

Consente di aggiungere un nuovo episodio senza titolo e senza alcuna informazione presente.

Duplica selezionato

Consente di aggiungere un nuovo episodio copiando tutte le informazioni dall'episodio esistente a quello nuovo.

Elimina selezionato

Consente di eliminare l'episodio selezionato. In alternativa, è possibile escludere un episodio dal Podcast disattivando la casella **Abilitato**.

Taglia/Copia/Incolla

Consente di tagliare, copiare e incollare l'episodio selezionato.

Sposta verso l'alto/Sposta verso il basso

Consente di spostare l'episodio selezionato di una posizione verso l'alto o verso il basso nell'elenco degli elementi. In alternativa, utilizzare la funzione di trascinamento e rilascio.

Menu Pubblica

Nel menu **Pubblica** è possibile definire la posizione in cui il Podcast sarà caricato tramite FTP.

Aggiorna tutti gli elementi sull'FTP

Consente di caricare/aggiornare il file del Podcast XML sul server FTP. Consente inoltre di caricare tutti i file multimediali dell'elemento, ma solo se non sono ancora disponibili sul server FTP. Questa è la funzione più utilizzata per caricare e aggiornare il Podcast.

Aggiorna tutti gli elementi selezionati sull'FTP

Consente di caricare/aggiornare il file del Podcast XML sul server FTP. Consente inoltre di caricare il file multimediale dell'elemento selezionato, ma solo se non è ancora disponibile sul server FTP.

Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP

È una funzione analoga alla precedente, ma carica/sostituisce sempre tutti i file multimediali appartenenti all'elemento. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

Carica/Sostituisci gli elementi selezionati sull'FTP

È una funzione analoga alla precedente, ma carica/sostituisce sempre il file multimediale dell'elemento selezionato nell'elenco. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

Visualizza il Podcast pubblicato

Consente di aprire il Podcast (tramite l'URL specificato nelle impostazioni del sito FTP) utilizzando il browser di default.

Visualizza il codice XML sorgente

Consente di aprire un editor XML per visualizzare il codice sorgente del Podcast.

Sito FTP

Consente di modificare le impostazioni FTP relative al Podcast.

Menu Opzioni

Nel menu **Opzioni** è possibile impostare alcune opzioni aggiuntive valide per tutte le finestre del Podcast.

Opzioni

Consente di modificare il ridimensionamento automatico delle immagini, di impostare un fuso orario sulla base del Greenwich Mean Time e di specificare il percorso dell'editor HTML.

Cartelle

Consente di modificare le cartelle di default in cui aprire e salvare i file.

Linguetta Principale

Nella linguetta **Principale**, è possibile assegnare dei parametri al proprio Podcast. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi. Le etichette di campo in grassetto contrassegnano i campi obbligatori.

Titolo

Consente di impostare il titolo del feed, ad esempio l'argomento del proprio podcast.

Descrizione

Offre uno spazio in cui inserire un'ulteriore descrizione del contenuto del feed.

Link internet (URL)

Il collegamento principale del feed visualizzato dall'utente. Utilizzare tale collegamento per indirizzare gli utenti verso un determinato sito Web correlato al feed. Facendo clic sull'icona del mondo, si apre l'URL specificato nel browser Internet di default.

Immagine (disponibile solo per feed)

In base agli standard RSS, questa immagine non deve essere più grande di 144 x 400 pixel, in modo che possa essere automaticamente ridimensionata. Facendo clic sull'icona degli occhiali da sole, l'immagine specificata si apre nel proprio visualizzatore di immagini di default del sistema.

Data e ora di pubblicazione

Consente di impostare la data e l'ora di pubblicazione del feed o dell'episodio. Facendo clic sul pulsante **Adesso**, vengono assegnate data e ora correnti del proprio sistema.

Come l'episodio più recente (disponibile solo per i feed)

Se l'opzione **Come l'episodio più recente** è attiva, la data e l'ora dell'episodio più recente vengono assegnate automaticamente.

Importa file HTML (disponibile solo per gli episodi)

Consente di ricercare un documento HTML sostitutivo della descrizione.

File Audio (disponibile solo per gli episodi)

Consente di impostare il percorso del file audio che si desidera aggiungere all'episodio. Il file audio può essere di qualsiasi formato supportato dal lettore multimediale del browser. Un file .mp3 garantisce la massima compatibilità. Fare clic sull'icona per elencare i file audio già aperti in WaveLab. Selezionarne uno per l'episodio.

In alternativa, è possibile trascinare l'icona di elenco di un file audio nel pannello dei file audio. Fare clic sull'icona di riproduzione per aprire il file specificato nel lettore o nel visualizzatore multimediale di default del proprio sistema per riprodurre un'anteprima o a scopo di verifica.

Linguetta Extra

Nella linguetta **Extra** è possibile assegnare dei parametri al proprio Podcast. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi.

Quando è selezionato un feed, sono disponibili i seguenti parametri:

- Webmaster (indirizzo e-mail)
- Editor (indirizzo e-mail)
- Copyright
- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Linguaggio
- Frequenza di aggiornamento
- Salta ore (da 0 a 23, separare ciascuna ora con una virgola)
- Tempo di vita (numero di minuti)

Quando è selezionato un episodio, sono disponibili i seguenti parametri:

- Autore (indirizzo e-mail)
- Commenti (URL)
- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Titolo
- Dominio originale (URL)

Linguetta iTunes

Nella linguetta **iTunes** è possibile attivare l'estensione iTunes, che consente di specificare informazioni aggiuntive sul feed e sull'episodio. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi.

Quando è selezionato un feed, sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Categorie
- Parole chiave (separarle con una virgola)
- Autore

- Nome del proprietario
- Immagine
- Nuovo URL del feed
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

Quando è selezionato un episodio, sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Parole chiave (separarle con una virgola)
- Autore
- Durata
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

Opzioni Podcast globali

È possibile impostare alcune opzioni aggiuntive valide per tutte le finestre del Podcast.

Nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Opzioni**.

Ridimensionamento immagini automatico (non per iTunes)

Definisce cosa fare se le immagini specificate superano la dimensione massima consentita dallo standard RSS. Se le immagini necessitano di ridimensionamento, le immagini originali sull'hard disk non verranno modificate.

Compensazione oraria con GMT (Greenwich Mean Time)

Le date e gli orari visualizzati sono locali. Se il proprio sistema è stato configurato correttamente, WaveLab modificherà automaticamente la compensazione del tempo in relazione a GMT. Tuttavia, se si desidera che l'ora e la data siano relativi a una zona oraria differente, è possibile regolare il relativo valore con questa opzione.

Editor HTML

Consente di impostare il percorso per l'editor HTML esterno che viene lanciato quando si fa clic sul pulsante penna nella sezione Importa file HTML.

Creazione di un Podcast

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo feed o episodio di un Podcast.

- Per creare un nuovo podcast, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **File > Nuovo**.
- Per creare un nuovo podcast dal file audio selezionato, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Crea un Podcast a partire da un file attivo**.
- Per aggiungere un file audio a un podcast esistente, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Speciale > Aggiungi al Podcast**.
- Per aggiungere un nuovo episodio senza titolo a un podcast, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Episodi > Nuovo**.
- Per duplicare un episodio, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Episodi > Duplica**. Questo aggiunge un nuovo episodio e copia tutte le informazioni dall'episodio esistente su quello nuovo.

Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un podcast

Per poter caricare un Podcast sul proprio server FTP, è necessario inserire prima i dettagli del server FTP.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Sito FTP**.
2. Inserire i seguenti dettagli:
   - I dettagli di accesso per il server FTP.
   - Il percorso relativo e il nome del file del Podcast (estensione .xlm).
   - L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso per il feed.
3. Fare clic su **OK**.

Pubblicazione di un Podcast

È possibile aggiornare un Podcast da WaveLab direttamente sul proprio server FTP.

PREREQUISITI

Definire le impostazioni FTP all'interno di WaveLab.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Podcast, selezionare il menu **Pubblica** e scegliere una delle seguenti opzioni:
   - Aggiorna tutti gli elementi sull'FTP
   - Aggiorna tutti gli elementi selezionati sull'FTP
   - Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP
   - Carica/Sostituisci gli elementi selezionati sull'FTP
2. Verificare se le impostazioni FTP sono corrette e fare clic su **OK**.

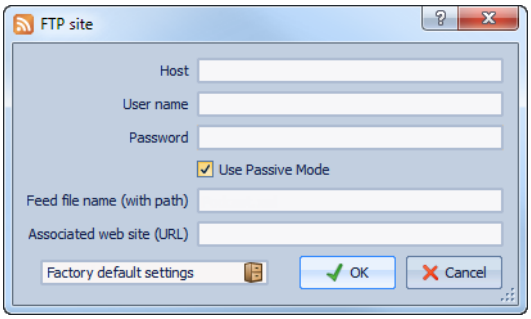
RISULTATO

Il Podcast viene caricato sul proprio sito FTP.

Finestra di dialogo Sito FTP

Nella finestra di dialogo del sito FTP, è possibile gestire tutte le informazioni necessarie per il processo di caricamento del Podcast.

Nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Sito FTP**.



Host

Il nome dell'host o l'indirizzo IP del server FTP.

Nome utente

Il nome di accesso per il proprio server FTP.

Password

La password di accesso.

Usa la modalità passiva

Lasciare questa opzione attivata e modificarla solamente se si dovessero riscontrare dei problemi con la connessione FTP.

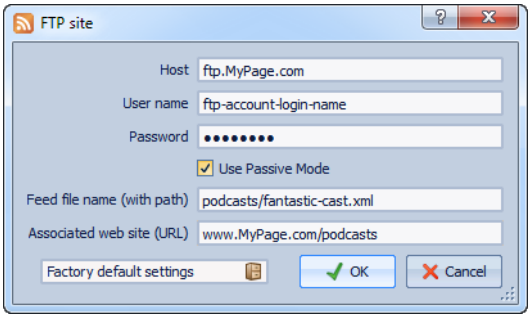
Nome del file di Feed (con percorso)

Il nome del file del Podcast visualizzato sul proprio server FTP (estensione .xml), incluso il relativo percorso. Il nome del file e il percorso sono parte dell'indirizzo Internet pubblico finale del Podcast, perciò si consiglia di evitare nomi lunghi.

Sito web associato (URL)

L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso del feed.

Finestra di dialogo Sito FTP di esempio



- L'indirizzo dell'host FTP è «ftp.MyPage.com», l'indirizzo del sito web pubblico è «www.MyPage.com».
- L'impostazione del nome del file del feed è «podcasts/fantastic-cast.xml», l'impostazione del sito Web associato è «www.MyPage.com/podcasts».
- I file multimediali del Podcast saranno caricati sul server FTP all'indirizzo «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Il file del Podcast stesso e l'indirizzo Internet da distribuire saranno reperibili all'indirizzo «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Ciascun Podcast salva le informazioni complete relative al proprio sito FTP. È anche possibile salvare e richiamare dei preset di siti FTP utilizzando le funzioni **Preset** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

Verifica del Podcast

Dopo aver creato e pubblicato un Podcast, è possibile verificare se l'upload è stato eseguito correttamente.

- Per visualizzare i contenuti del file XML del feed nel proprio editor XML di default, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Visualizza il codice XML sorgente**.

- Per aprire il proprio browser Internet di default e ricevere il Podcast appena pubblicato da Internet, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Visualizza il Podcast pubblicato**.

Progetti Master

Se si lavora su un grosso progetto che consiste in numerosi file di montaggio audio, file audio e note di editing, può essere utile aprire tutti questi elementi da una posizione centrale. Nel progetto master, è possibile organizzare i file in cartelle e sottocartelle.

È possibile trascinare dei file nel progetto master e dal progetto master in posizioni esterne. Ciascun file viene elencato con il suo percorso e dispone di un campo di commento. Può essere aperto solo un progetto master alla volta.

Il progetto master consente di salvare anche un layout generale delle finestre.

Configurazione di un progetto master

Per configurare un progetto master, è possibile aggiungervi tutti i tipi di file desiderati, ad esempio montaggi audio, file audio, file di testo e immagini.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Progetto Master**.
2. Aggiungere i file al progetto master trascinandoli nella finestra Progetto Master.

   È possibile trascinare file da diverse posizioni, ad esempio dalla finestra Browser dei file o da Windows Explorer/Mac OS Finder.
3. Opzionale: modificare ulteriori impostazioni nel progetto master.
   - Nella colonna dei **Commenti**, aggiungere i commenti desiderati ai file.
   - Fare clic sull'icona **Nuova cartella** per aggiungere delle cartelle nelle quali è possibile organizzare il progetto master.
   - Selezionare la linguetta **Note** e aggiungere le note al progetto master.
4. Fare clic sull'icona **Salva**.

Salvataggio di un progetto master

PREREQUISITI

Configurare il proprio progetto master.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Progetto Master, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare un progetto master non ancora salvato, selezionare **File > Salva con nome**.
   - Per salvare un progetto master già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
2. Nella finestra di dialogo Salva Progetto Master, specificare un nome file e una posizione.
3. È possibile attivare le seguenti impostazioni (opzionale):
   - Apri il selettore dei file standard prima di questa finestra di dialogo
   - Salva copia
4. Fare clic su **Salva**.

Scrittura dei file di un progetto master su CD/DVD dati

È possibile archiviare i contenuti di un progetto master su un CD o DVD dati.

PREREQUISITI

È stato configurato e salvato un progetto master.

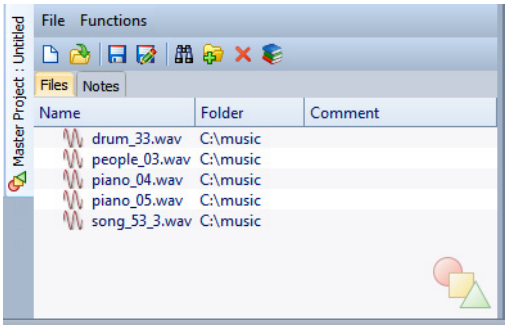
PROCEDIMENTO

1. Nella finestra Progetto Master, selezionare **File > Aggiungi a un CD/DVD dati**.
2. Impostare il CD/DVD dati e fare clic sull'icona **Scrivi CD/DVD dati**.
3. Selezionare un dispositivo di scrittura.
   - Se si seleziona **Immagine ISO**, specificare un nome e una posizione per il file.
   - Se si seleziona un masterizzatore CD/DVD, specificare la velocità di scrittura e modificare gli altri dettagli.
4. Fare clic su **OK**.

Finestra Progetto Master

Questa finestra consente di organizzare i file di un progetto master in cartelle e sottocartelle, nonché di aggiungere dei commenti ai file.

In un'area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Progetto Master**.



Elenco dei file

L'elenco dei file visualizza il nome e il percorso dei file nel progetto master. Nella colonna **Commento**, è possibile aggiungere dei commenti ai file. Facendo doppio-clic su un file nell'elenco, il file si apre.

Menu File

Nuovo

Consente di creare un nuovo progetto master. Il progetto master corrente viene chiuso.

Apri

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare un progetto master.

Apri recente

Consente di aprire la finestra di dialogo File utilizzati di recente, dalla quale è possibile aprire i file del progetto master utilizzati di recente.

Salva

Consente di salvare il progetto master corrente.

Salva con nome

Consente di salvare il progetto master corrente con un nome diverso in una posizione diversa.

Aggiungi a un CD/DVD dati

Consente di visualizzare la finestra di dialogo CD/DVD dati e di aggiungere i documenti del progetto master al CD/DVD dati.

Progetti Master preferiti

Consente di visualizzare un sottomenu e di aggiungere il progetto master all'elenco dei progetti master preferiti. Per modificare questo elenco, selezionare **Modifica l'elenco**.

Menu Funzioni

Cerca

Consente di visualizzare un campo di ricerca nella parte inferiore della finestra Progetto Master nel quale è possibile inserire un testo da cercare nei file del progetto master. È possibile cercare nomi di file e nomi di percorsi.

Nuova cartella

Consente di creare una nuova cartella nel progetto master nella quale aggiungere i riferimenti dei file e le sottocartelle.

Elimina

Consente di eliminare l'elemento selezionato.

Salva il layout generale

Consente di salvare il layout generale come layout per il progetto master. Questo layout contiene tutti i file aperti. Ciò significa che è possibile recuperare una sessione completa.

Ripristina il layout generale

Consente di ripristinare il layout generale del progetto master.

Personalizza i comandi

Consente di visualizzare la finestra di dialogo Personalizza i comandi, nella quale è possibile definire delle scorciatoie per la finestra Progetto Master.

Aiuto

Consente di accedere alla sezione di aiuto di WaveLab.

Personalizzazione

Personalizzare significa configurare le impostazioni in modo da gestire il comportamento e l'aspetto del programma secondo le proprie preferenze.

Layout delle finestre

I layout delle finestre sono utilizzati per creare diverse visualizzazioni di lavoro per varie situazioni.

È possibile creare un layout delle finestre da visualizzare sempre all'avvio di WaveLab. È inoltre possibile fare in modo che le istantanee e i file aperti vengano riaperti automaticamente.

Sono disponibili 2 tipi di layout:

- I layout dell'area di lavoro che interessano un dato tipo di area di lavoro
- I layout della finestra generale che interessano il posizionamento di tutte le finestre principali

Layout dell'area di lavoro

È possibile salvare il layout di un'area di lavoro per richiamare in seguito il layout preferito per una data operazione di modifica. Poiché le aree di lavoro possono essere complesse, è utile disporre di layout con un ridotto numero di finestre degli strumenti visibili per eseguire una data operazione.

Layout generale delle finestre

Un layout delle finestre generale ha due diverse funzioni, selezionabili durante il salvataggio di un preset della finestra generale.

1) È possibile richiamare i posizionamenti di tutte le finestre principali, senza richiamarne il layout interno. Ciò risulta utile quando si lavora con configurazioni multischermo o schermi di ampie dimensioni, ad esempio per visualizzare due aree di lavoro una accanto all'altra. Vengono salvate la posizione e le dimensioni delle finestre. Quando si ripristina un tale layout, vengono regolate solo le finestre aperte. Ad esempio, se il layout contiene

un'area lavoro Processori Batch e non ne è aperta alcuna quando si applica il preset, non verrà aperta alcuna area di lavoro batch.

2) Può essere salvata l'istantanea della finestra esatta. In questo caso, i layout interni (finestre degli strumenti, barre dei comandi, gruppi di linguette, ecc.) vengono salvati e ripristinati. Quando si ripristina un layout di questo tipo, tutte le finestre aperte vengono chiuse, quindi viene ripristinata un'istantanea esatta. Riaprire o meno i file dei dati è opzionale.

Finestre come la finestra di dialogo Importa CD audio sono parte dei layout della finestra generale.

Utilizzo dei layout delle finestre

Dopo aver configurato le finestre degli strumenti, le barre dei comandi e i gruppi di linguette nel modo desiderato, è possibile salvarli come preset. È inoltre possibile salvare il layout della finestra dell'area di lavoro attualmente attiva o di tutte le aree di lavoro.

NOTA

Se si tiene premuto [Ctrl]/[Comando] quando viene avviato il programma, la finestra di dialogo di avvio consente di scegliere di visualizzare il layout di avvio.

Layout dell'area di lavoro

È possibile definire le opzioni durante il salvataggio del layout di un'area di lavoro. È anche possibile salvare il posizionamento della cornice dell'area di lavoro e tutte le relative finestre degli strumenti e/o il layout delle finestre dei dati con linguette. Si ha inoltre la possibilità di scegliere se mantenere o ignorare tali elementi della disposizione del layout corrente quando si salva un nuovo layout.

- Per salvare il layout dell'area di lavoro attualmente attiva come preset, selezionare **Area lavoro > Layout > Salva con nome**, inserire un nome e fare clic su **Salva**.
- Per salvare il layout dell'area di lavoro attualmente attiva come default, selezionare **Area lavoro > Layout > Salva il layout corrente come default**.
- Per ripristinare il layout di default, selezionare **Area lavoro > Layout > Ripristina il layout di default**. Quando si crea una nuova area di lavoro, viene usato il layout di default.
- Per attivare un preset salvato in precedenza, selezionare **Area lavoro > Layout** e selezionare un preset dal menu.
- Per salvare la posizione e le dimensioni dell'area di lavoro e delle relative barre dei comandi e finestre degli strumenti nel preset, attivare **Salva la posizione di quest'area lavoro e delle relative finestre periferiche** prima di salvare.
- Per salvare la posizione e le dimensioni dei gruppi di linguette all'interno dell'area di lavoro nel preset, attivare **Salva il layout dei gruppi di linguette** prima di salvare.

Layout generale delle finestre

- Per salvare il layout corrente come preset per tutte le aree di lavoro, selezionare **Globale > Layout generale delle finestre > Salva con nome**, inserire un nome e fare clic su **Salva**.
- Per salvare il layout corrente come layout di default per tutte le aree di lavoro, selezionare **Globale > Layout generale delle finestre > Salva il layout corrente come default**.
- Per applicare il layout delle finestre di default, selezionare **Globale > Layout generale delle finestre > Chiudi tutto e ripristina il layout di default**. Il layout di default consente di salvare tutti i posizionamenti delle finestre oltre ai relativi layout interni, ma non i collegamenti dei documenti. Questa opzione può essere selezionata anche dalla finestra di dialogo di avvio.
- Per attivare un preset salvato in precedenza, selezionare **Globale > Layout generale delle finestre** e selezionare un preset dal menu.

NOTA

Le finestre dei plug-in non sono parte di un layout generale.

Blocco del layout delle finestre

Una volta configurato un layout delle finestre, è possibile bloccarlo per prevenire la chiusura o lo spostamento accidentale delle finestre degli strumenti. In questo modo il layout risulta ancora più compatto grazie al fatto che alcune barre del titolo utilizzate per spostare le finestre degli strumenti vengono nascoste. L'unica possibilità di modifica per le finestre bloccate è quella di spostare i separatori e le finestre fluttuanti.

PROCEDIMENTO

1. Impostare il layout delle finestre come desiderato.
2. In qualsiasi area di lavoro, attivare **Area lavoro > Blocca il layout**.

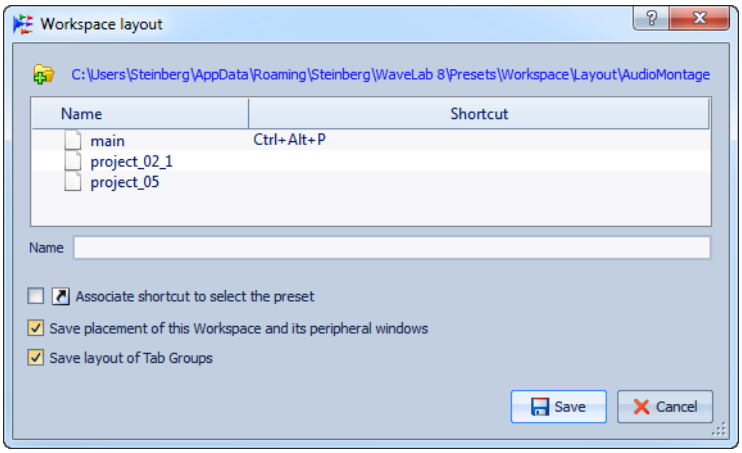
RISULTATO

Il layout delle finestre è bloccato globalmente per tutte le aree di lavoro.

Finestra di dialogo Layout dell'area di lavoro

Questa finestra di dialogo consente di salvare il layout della finestra dell'area di lavoro attiva come un preset.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Layout > Salva con nome**.



Nome del percorso

Consente di aprire la cartella radice del preset in Windows Explorer/Mac OS Finder. È qui possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

Crea una scorciatoia per selezionare il preset

Se questa opzione è attivata e si fa clic su **Salva**, si apre la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, in cui è possibile definire una scorciatoia da applicare a questo preset.

Se un preset dispone già di una scorciatoia assegnata, questa opzione è visualizzata in grigio. Per modificare la scorciatoia esistente, fare doppio-clic sul nome del preset nel relativo elenco.

Salva la posizione di quest'area lavoro e delle relative finestre periferiche

Consente di salvare la posizione e le dimensioni dell'area di lavoro e delle relative barre dei comandi e finestre degli strumenti.

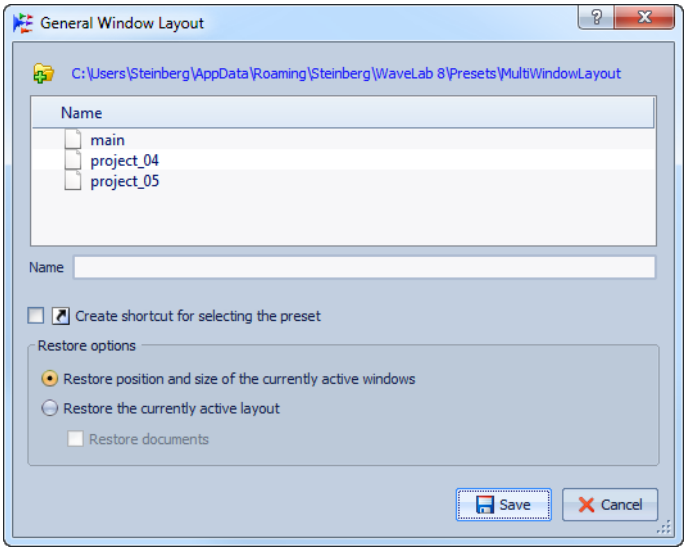
Salva il layout dei gruppi di linguette

Consente di salvare la posizione e le dimensioni dei gruppi di linguette all'interno dell'area di lavoro.

Finestra di dialogo Layout generale delle finestre

Questa finestra di dialogo consente di salvare il layout corrente come preset per tutte le finestre principali.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > Layout generale delle finestre > Salva con nome**.



Nome del percorso

Consente di aprire la cartella radice del preset in Windows Explorer/Mac OS Finder. È qui possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

Crea una scorciatoia per selezionare il preset

Se questa opzione è attivata e si fa clic su **Salva**, si apre la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, in cui è possibile definire una scorciatoia da applicare a questo preset.

Se un preset dispone già di una scorciatoia assegnata, questa opzione è visualizzata in grigio. Per modificare la scorciatoia esistente, fare doppio-clic sul nome del preset nel relativo elenco.

Opzioni di ripristino

Consente di selezionare il modo in cui viene ripristinato un layout generale delle finestre.

Ripristina la posizione e la dimensione delle finestre attualmente attive

Se questa opzione è attiva, quando il preset viene in seguito ripristinato, vengono regolate solo la posizione e la dimensione delle finestre principali attualmente aperte, in base al layout che presentavano al momento del salvataggio del preset.

Quando si ripristina un layout generale, le finestre principali attualmente aperte che non fanno parte di questo layout non vengono influenzate e non viene creata alcuna nuova finestra.

Ripristina il layout attualmente attivo

Se questa opzione è attiva, quando il preset viene in seguito ripristinato, tutte le finestre vengono prima chiuse e viene ripristinato lo stesso layout delle finestre presente al momento del salvataggio del preset. Non viene tuttavia riaperto alcun file.

Questa opzione è utile per creare layout di lavoro di riferimento a cui aggiungere i file.

Si tratta della stessa operazione eseguita selezionando **Ripristina l'ultimo layout delle finestre, senza aprire file** nella schermata di avvio di WaveLab.

Ripristina i documenti

Questa opzione agisce come l'opzione precedente, con alcune aggiunte. Se questa opzione è attivata, tutti i file aperti al momento del salvataggio del preset vengono ripristinati quando si richiama il preset. Agisce come il salvataggio/ripristino di una sessione di lavoro esatta.

Si tratta della stessa operazione eseguita selezionando **Ripristina l'ultimo layout delle finestre** nella schermata di avvio di WaveLab.

Avvio di WaveLab con un preset di layout generale

È possibile avviare WaveLab con un layout delle finestre generale, specificando un nome di preset nella riga di comando.

Il formato della riga di comando è «--layout presetName».

Se il preset è salvato all'interno di una cartella nel preset di layout, è necessario specificare il percorso relativo. Se il nome del preset contiene spazi, racchiudere il nome tra apici. Ad esempio, --layout «My Folder/presetName».

Un esempio di configurazione della riga di comando:

1) Configurare un layout di finestra generale e salvarlo come "**Layout 1**".
2) Avviare WaveLab con la riga di comando **-layout** "**Layout 1**".

Personalizzazione della finestra wave e della finestra di montaggio

È possibile applicare uno stile personale alla finestra wave/di montaggio, regolando i colori di forme d'onda, sfondo, linee del cursore, ecc., nonché modificando l'aspetto del righello e altri dettagli della finestra. In questo modo è possibile gestire al meglio il file audio o il montaggio audio.

La personalizzazione può essere eseguita nei seguenti modi:

- Modificando lo stile di default.
- Assegnando diversi stili, in base a condizioni specifiche. Ad esempio, un certo tipo di file o un certo nome di file.

Sono disponibili colori di default, ma è anche possibile definire colori personalizzati. È possibile copiare e incollare colori per trasferirli a varie parti della finestra wave/di montaggio.

Assegnazione di colori personalizzati alla finestra wave o di montaggio

PROCEDIMENTO

1. A seconda se si desideri personalizzare i colori della finestra wave o della finestra di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
   - Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.
   - Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.
2. Selezionare la parte dall'elenco **Parti**.
3. Specificare un colore mediante il selettore di colore o i campi RGB.
4. Fare clic su **OK**.

Assegnazione di colori personalizzati in base alle condizioni

È possibile che diversi schemi di colore vengano applicati a diverse clip, in base ai relativi nomi o proprietà dei relativi file audio.

IMPORTANTE

Se si ridefiniscono i colori, prestare attenzione a non scegliere colori che potrebbero provocare la sparizione di alcuni elementi. Ad esempio: linee di marker nere su uno sfondo nero.

PROCEDIMENTO

1. A seconda che si desideri personalizzare i colori della finestra wave o della finestra di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
   - Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.
   - Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.
2. A seconda dell'area di lavoro aperta, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, nella linguetta **Stile**, selezionare una delle opzioni **Condizionale** dal menu nella parte superiore della finestra di dialogo.
   - Nella finestra di dialogo Colori dei montaggi audio, nell'elenco **Parti**, selezionare una delle voci **Personalizzate**.

3. Specificare un colore mediante il selettore di colore o i campi RGB.
4. Nella sezione Questo stile viene usato se si applicano queste condizioni, specificare le condizioni.
5. Fare clic su **OK**.

Copia delle impostazioni dei colori

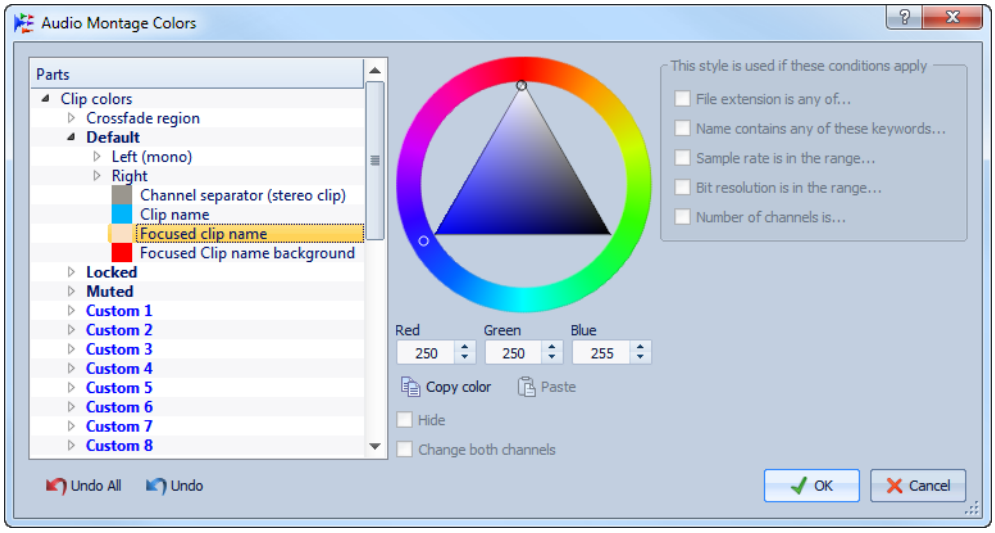
È possibile copiare le impostazioni del colore di una parte o di tutte le parti di uno schema di colori personalizzato.

- Per copiare un'impostazione del colore, scegliere la parte da cui si desidera copiare il colore e selezionare **Copia colore**. Quindi, scegliere la parte in cui copiare il colore e selezionare **Incolla**.
- Per copiare tutte le impostazioni di colore personalizzate, trascinare il nome di un'impostazione di colore personalizzata in un altro nome di colore personalizzato e fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo dei colori del montaggio audio

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i colori personalizzati di clip e parti di una clip nella finestra di montaggio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.



Elenco delle parti

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

Annulla tutto

Consente di annullare tutte le modifiche eseguite sin dal momento dell'apertura della finestra di dialogo.

Annulla

Consente di annullare l'ultima modifica.

Nascondi

Consente di selezionare la parte selezionata.

Modifica entrambi i canali

Consente di configurare impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro delle clip stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di una clip si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

Selettore del colore

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

Rosso/Verde/Blu

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

Copia colore

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

Incolla

Consente di incollare il colore dagli appunti.

Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni

Consente di definire le condizioni per le quali viene applicato un determinato stile di colori.

L'estensione del file è una tra le seguenti

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere «;».

Il nome contiene una delle seguenti parole chiave

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip con determinate parole chiave nel nome. Separare le parole chiave con un carattere «;».

La frequenza di campionamento è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con una frequenza di campionamento racchiusa all'interno della frequenza specificata.

La risoluzione in bit è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con una risoluzione in bit racchiusa all'interno della frequenza specificata.

Il numero di canali è pari a

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip con il numero di canali specificato.

Elementi del colore nell'area di lavoro Montaggio Audio

È possibile assegnare colori personalizzati ai vari elementi dell'area di lavoro Montaggio Audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.

Colori delle clip

Sono disponibili i seguenti tipi di clip:

Regione della dissolvenza incrociata

Consente di impostare il colore dello sfondo per le sezioni delle clip sovrapposte.

Default

I colori di default, utilizzati per le clip per le quali non è stato selezionato alcun colore specifico.

Bloccata

I colori utilizzati per tutte le clip bloccate.

In mute

I colori utilizzati per tutte le clip in mute.

Personalizzato

Queste opzioni corrispondono agli elementi nei sotto-menu colori. È possibile rinominarle e configurare anche le condizioni in base alle quali applicarle.

Sono disponibili i seguenti elementi del colore:

Sfondo alto/basso (normale/selezionato/porzione selezionata)

I colori dello sfondo della clip per clip selezionate/non selezionate e la porzione di selezione. Gli sfondi di visualizzazione risultanti sono dissolvenze sfumate dai colori in alto a quelli in basso.

Forma d'onda (normale, selezionata, porzione selezionata)

Il colore della forma d'onda per le clip selezionate/non selezionate e la porzione di selezione.

Contorno della forma d'onda (normale, selezionato, porzione selezionata)

Il colore del contorno della forma d'onda per le clip selezionate/non selezionate e la porzione di selezione.

Bordo

Il bordo sinistro e destro della clip.

Bordo (selezionato)

Il bordo sinistro e destro se la clip è selezionata.

Bordo (porzione selezionata)

Il bordo sinistro e destro se all'interno di una porzione di selezione.

Asse (livello zero)

Il colore della linea punteggiata orizzontale al centro di una clip, che indica il livello zero.

Asse (metà livello)

Il colore delle linee punteggiate orizzontali a metà dal centro di una clip, che indica metà livello.

Separatore di canale (clip stereo)

La linea che divide i due lati in una clip stereo.

Nome della clip

L'etichetta con il nome della clip.

Nome della clip focalizzata

L'etichetta con il nome della clip focalizzata.

Sfondo del nome della clip focalizzata

Lo sfondo dell'etichetta con il nome della clip focalizzata.

Varie

Sfondo alto/basso

I colori dello sfondo della vista della traccia per un'area senza una clip.

Sfondo (porzione selezionata) alto/basso

I colori dello sfondo nelle porzioni selezionate.

Cursore (modifica)/Cursore (modifica, no focus)/Cursore (riproduzione)

Il colore del cursore corrispondente.

Linea dei marker

Il colore delle linee dei marker nel montaggio audio.

Linea del cue point

Il colore delle linee di cue point punteggiate verticali e delle linee di cue point di fine.

Linea dei marker (file sorgente)

Il colore delle linee dei marker dalla finestra di montaggio sorgente. Vengono visualizzate le linee dei marker quando è attivata l'opzione **Visualizza/nascondi righello e marker del file sorgente** nel menu **Funzioni** della finestra Clip.

Righello temporale (file sorgente)

Il colore del righello del file sorgente. Viene visualizzato il righello temporale quando è attivata l'opzione **Visualizza/nascondi righello e marker del file sorgente** nel menu **Funzioni** della finestra Clip.

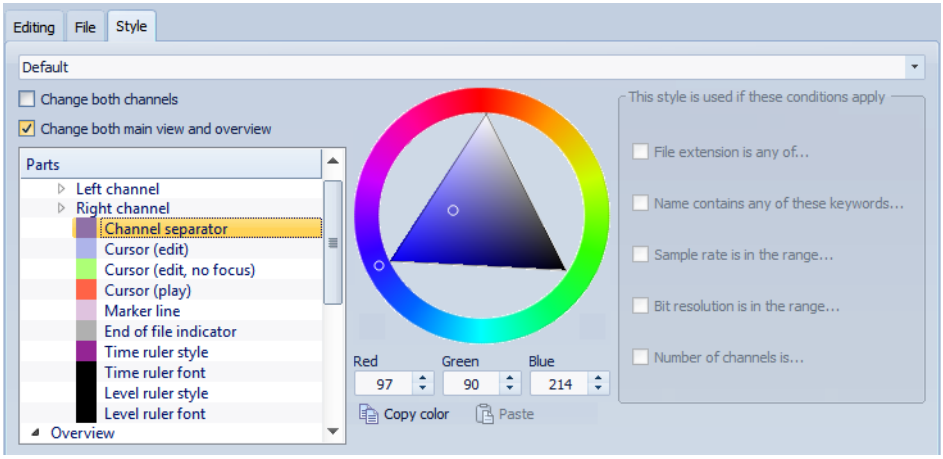
Linea della griglia temporale

Il colore della griglia temporale se attivato nel menu del righello del tempo.

Finestra di dialogo dei colori dei file audio

In questa linguetta nella finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio, è possibile specificare colori personalizzati in parti della finestra wave.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.



Elenco degli stili

In questo elenco è possibile selezionare gli stili condizionali e di default.

Elenco delle parti

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

Nascondi (solo per parti determinate)

Consente di selezionare la parte selezionata.

Linea punteggiata (solo per parti determinate)

Consente di modificare la linea in una linea punteggiata.

Trasparenza (solo per parti determinate)

Consente di modificare il grado di trasparenza dell'elemento selezionato.

Dimensioni dell'elemento (solo per parti determinate)

Consente di modificare le dimensioni dell'elemento selezionato.

Modifica entrambi i canali

Consente di configurare impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro del file stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di un file si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

Modifica la vista principale e la vista d'insieme

Consente di configurare impostazioni di colore separate per la vista principale e quella d'insieme. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per la vista principale si rispecchiano automaticamente sulla vista d'insieme e viceversa.

Selettore del colore

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

Rosso/Verde/Blu

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

Copia colore

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

Incolla

Consente di incollare il colore dagli appunti.

Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni

Consente di definire le condizioni per le quali viene applicato un determinato stile di colori.

L'estensione del file è una tra le seguenti

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere «;».

Il nome contiene una delle seguenti parole chiave

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con determinate parole chiave nel nome. Separare le parole chiave con un carattere «;».

La frequenza di campionamento è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con una frequenza di campionamento racchiusa all'interno della frequenza specificata.

La risoluzione in bit è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con una risoluzione in bit racchiusa all'interno della frequenza specificata.

Il numero di canali è pari a

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con il numero di canali specificato.

Elementi del colore nell'area di lavoro File Audio

È possibile assegnare colori personalizzati ai vari elementi dell'area di lavoro File Audio. A seconda dell'elemento selezionato, è possibile configurare impostazioni aggiuntive per trasparenza, aspetto o definire se è necessario punteggiare una linea, ad esempio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.

Canale sinistro/destro

Forma d'onda

Il colore della forma d'onda.

Forma d'onda (selezionata)

Il colore della forma d'onda della parte selezionata della forma d'onda.

Contorno della forma d'onda

Il colore del contorno della forma d'onda.

Contorno della forma d'onda (selezionato)

Il colore del contorno della parte selezionata della forma d'onda.

Sfondo alto

Il colore dello sfondo alto.

Sfondo alto (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo alto.

Sfondo basso

Il colore dello sfondo basso.

Sfondo basso (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo basso.

Asse principale della forma d'onda

Il colore dell'asse principale della forma d'onda e del relativo stile.

Asse 50% della forma d'onda

Il colore dell'asse 50% della forma d'onda e del relativo stile.

Elementi della forma d'onda

Separatore di canale

Il colore della linea separatore di canale.

Cursore (modifica)

Il colore del cursore di modifica, la relativa ampiezza e trasparenza.

Cursore (modifica, no focus)

Il colore del cursore di modifica per un file che non presenta il focus.

Cursore (riproduzione)

Il colore del cursore durante la riproduzione.

Linea dei marker

Il colore delle linee dei marker e una trasparenza opzionale.

Indicatore di fine file

Il colore dell'indicatore di fine file.

Stile del righello dei tempi

Il colore del righello dei tempi e il relativo stile.

Font del righello dei tempi

Il colore del font nel righello dei tempi e la dimensione del font.

Stile del righello del livello

Il colore del righello del livello, il relativo stile e trasparenza.

Font del righello del livello

Il colore del font nel righello del livello e la dimensione del font.

Informazioni sulla personalizzazione delle scorciatoie

In WaveLab è possibile controllare molte funzioni tramite le scorciatoie per velocizzare il flusso di lavoro. È possibile modificare le scorciatoie esistenti e crearne di nuove.

Molte scorciatoie sono limitate a uno specifico contesto, così da poter riutilizzare la stessa combinazione di scorciatoie in diverse aree di lavoro. L'unica eccezione è rappresentata dalla Sezione Master, in cui tutte le scorciatoie sono valide per l'intera applicazione. Le scorciatoie che non possono essere modificate sono evidenziate in grigio. Le scorciatoie create dall'utente sono visualizzate in blu nell'editor.

Di seguito sono elencate alcune modalità di creazione di nuove scorciatoie:

- Specificando una sequenza di tasti composta da uno fino a tre tasti da premere in un determinato ordine per eseguire l'operazione.
- Specificando un comando MIDI. È necessaria la connessione di un dispositivo controller MIDI al PC/Mac per il funzionamento di questa operazione.
- Specificando parole chiave.

Parole chiave

Le parole chiave sono parole personalizzate assegnate a una funzione nella finestra di dialogo Personalizza i comandi o a un preset nella finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie. Quando si inserisce la parola chiave nella barra dei comandi **Campo parole chiave**, viene attivata la funzione corrispondente.

ESEMPIO

Ad esempio, si è alla ricerca di un modo rapido per normalizzare l'audio a -1 dB.

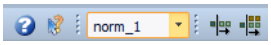
1) Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Normalizzatore del livello**.
2) Impostare il **Livello di picco** a -1 dB.
3) Fare clic sul campo **Preset** e selezionare **Salva con nome**.

4) Inserire un nome per il preset e attivare **Crea una scorciatoia per applicare il preset**.

5) Fare clic su **Salva**.

6) Nella finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie digitare «norm_1» come **Parola chiave** e fare clic su **OK**.

7) Ora, per attivare il preset, inserire «norm_1» nel **campo Parola chiave** e premere [Invio].



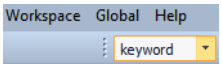
Scorciatoie di modifica

È possibile visualizzare l'elenco di tutte le scorciatoie nella finestra di dialogo Personalizza i comandi, quindi modificare e assegnare le scorciatoie nella finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie.

NOTA

La finestra di dialogo Personalizza i comandi fornisce un set di comandi diverso per ciascun menu o finestra di dialogo.

- Per aprire la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, in cui è possibile modificare le scorciatoie, fare doppio-clic sul testo della scorciatoia o sul relativo simbolo, oppure selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.
- È possibile inserire una parola chiave da utilizzare in seguito per attivare un comando digitandolo nella barra dei comandi **Campo parole chiave**.



- È possibile assegnare un comando da attivare mediante un controller MIDI esterno. L'operazione può risultare utile, ad esempio, per l'esecuzione di comandi di trasporto dalla tastiera MIDI. È possibile specificare una sequenza di massimo tre eventi MIDI. La scorciatoia MIDI viene visualizzata nella colonna **Trigger MIDI**.
- È possibile definire una scorciatoia da tastiera e/o una scorciatoia MIDI e/o una parola chiave per comando. Ogni scorciatoia può essere composta da una sequenza di massimo quattro pressioni di tasti o tre eventi MIDI. La parola chiave può essere di qualsiasi lunghezza.
- Per riportare alcuni o tutti i tipi di scorciatoie alle impostazioni di fabbrica, utilizzare il pulsante **Reinizializza**.

Definizione delle sequenze di tasti

È possibile definire le sequenze di tasti per una tastiera e per un controller MIDI.

PREREQUISITI

Se si desidera definire una sequenza di tasti per un controller MIDI, assicurarsi che il controller MIDI sia collegato al PC/Mac e selezionato nella finestra di dialogo Dispositivi di controllo remoto.

Su Mac, i comandi per i menu principali devono essere a un solo tasto.

Quando si utilizzano più comandi di pressione di tasto, assicurarsi che i comandi da tastiera non interferiscano gli uni con gli altri. Ad esempio, quando si ha una scorciatoia [Shift]+L, M e se ne definisce un'altra come [Shift]+L, la seconda scorciatoia non ha alcun effetto.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab.
2. Nell'elenco di comandi personalizzati, selezionare il comando per il quale si desidera definire una sequenza di tasti e fare clic su **Modifica le scorciatoie** o fare doppio-clic sulla colonna **Sequenza di tasti** del comando corrispondente.
3. Nella finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, fare clic nel campo **1° tasto premuto** e premere i pulsanti che si desidera utilizzare come sequenza di tasti.
4. Opzionale: definire fino a 4 sequenze di tasti per il comando.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Quando vengono quindi premuti i tasti/pulsanti specificati nella finestra di dialogo, viene eseguita l'operazione corrispondente. Le pressioni di tasti devono essere eseguite una dopo l'altra.

Selezione di un controller MIDI per la definizione di comandi MIDI

Prima di poter utilizzare comandi MIDI, è necessario selezionare un controller MIDI.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Dispositivi di controllo remoto**.
2. Nella linguetta **Modifica del dispositivo**, dal menu a tendina posto nella parte superiore selezionare l'opzione **Scorciatoie MIDI per i menu**.

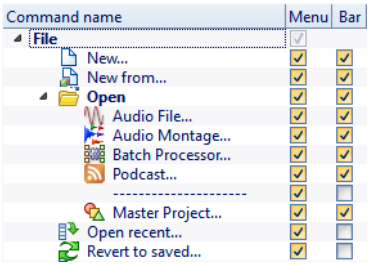
3. Selezionare **Attivo** per attivare il dispositivo selezionato.
4. Dal menu **Porta di Ingresso**, selezionare una porta di ingresso MIDI.

Personalizzazione di menu e barre dei comandi

È possibile decidere individualmente se nascondere o mostrare una determinata opzione nelle icone della barra dei comandi e/o del menu. In questo modo la personalizzazione di barre dei comandi e menu viene eseguita rimuovendo i comandi non desiderati.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab.
2. Eseguire le seguenti operazioni:
   - Per mostrare un determinato comando nei menu, attivare la casella di controllo nella colonna **Menu** per il comando corrispondente.
   - Per mostrare un determinato comando nella barra dei comandi, attivare la casella di controllo nella colonna **Barra** per il comando corrispondente.



3. Fare clic su **OK**.

Creazione di un elenco di tutte le scorciatoie

È possibile creare un file HTML o stampare un elenco che contiene tutte le scorciatoie per il set di comandi attivo.

PREREQUISITI

Quando si desidera stampare l'elenco, assicurarsi che una stampante sia collegata al sistema.

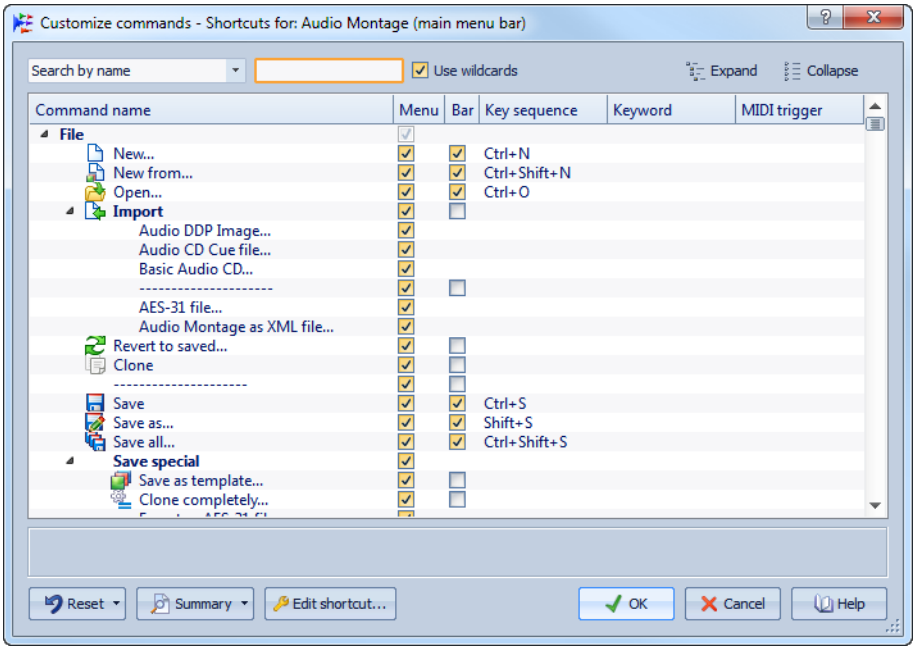
PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab.
2. Fare clic su **Indice** e selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per aprire la finestra di dialogo Anteprima di stampa, dalla quale stampare l'elenco di tutte le scorciatoie, selezionare **Anteprima di stampa**. Perché l'opzione **Anteprima di stampa** sia disponibile, è necessario che sia collegata una stampante.
   - Per aprire l'elenco di tutte le scorciatoie in formato file HTML nel browser standard, selezionare **Rapporto HTML**.

Finestra di dialogo Personalizza i comandi

Questa finestra di dialogo consente di personalizzare le scorciatoie per WaveLab. Viene mostrato un elenco di scorciatoie già assegnate per opzioni di menu e comandi di WaveLab.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab.



Ricerca per nome

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri «*» e «?» .

«*» sostituisce zero o più caratteri, mentre «?» sostituisce un carattere qualsiasi.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare «*» per visualizzare tutti i comandi che sono già associati a una scorciatoia.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie per il set di comandi attivo.

Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni di default.

Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in HTML o come stampa.

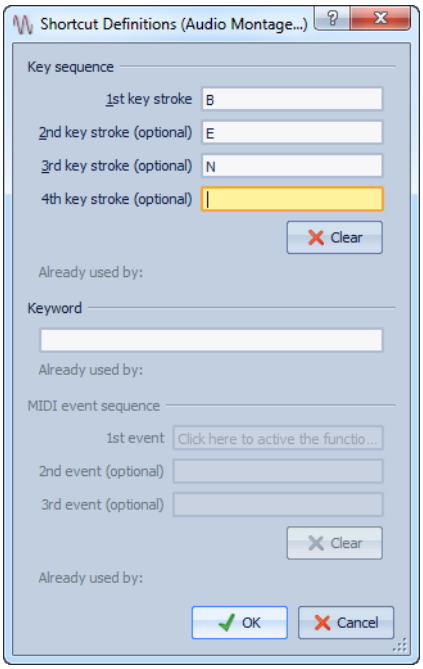
Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie in cui è possibile modificare la scorciatoia del comando selezionato.

Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie

Questa finestra di dialogo consente di definire le scorciatoie personalizzate per una funzione particolare. Le scorciatoie personalizzate possono accelerare il flusso di lavoro in WaveLab.

Nella finestra di dialogo Personalizza i comandi, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.



Sequenza di tasti

1° tasto premuto

Consente di selezionare il primo tasto di una sequenza opzionale di almeno 4 tasti. Impostare il focus nel campo del tasto premuto, quindi premere la combinazione di tasti. Se non viene visualizzato nulla, un tasto non è consentito in questo contesto.

2°/3°/4° tasto premuto (opzionale)

Consente di selezionare i tasti aggiuntivi da attivare per eseguire il comando. Il comando verrà eseguito solo se questi eventi tasto avvengono dopo il primo.

Cancella

Consente di eliminare tutti i campi evento tasto.

Parola chiave

Consente di digitare una parola chiave per richiamare il comando.

Sequenza di eventi MIDI

Questa sezione è disponibile solo se una porta di ingresso MIDI è stata specificata nelle preferenze principali di WaveLab.

Primo evento

Consente di selezionare il primo evento MIDI di una sequenza opzionale di almeno 4 eventi MIDI. Impostare il focus nel campo evento, quindi attivare l'evento MIDI dal proprio controller MIDI.

Secondo/Terzo evento (opzionale)

Consente di selezionare gli eventi MIDI aggiuntivi da attivare per eseguire il comando. Il comando verrà eseguito solo se questi eventi MIDI avvengono dopo il primo.

Cancella

Consente di eliminare tutti i campi evento MIDI.

Organizzazione dei plug-in

WaveLab è dotato di vari plug-in ed è possibile aggiungerne altri. Per avere sempre a disposizione una panoramica dei plug-in rilevanti per il progetto, è possibile organizzare i plug-in in gruppi.

Nella linguetta **Organizza** della finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in, è possibile organizzare la modalità di visualizzazione dei plug-in nei menu del programma. Nell'elenco dei plug-in, sono disponibili sotto-cartelle che rappresentano i gruppi di plug-in.

L'organizzazione degli effetti è a discrezione dell'utente, ma inizialmente sono suddivisi in base a fornitore, categoria, plug-in preferiti e utilizzati di recente.

In caso di utilizzo di versioni a 32 bit e 64 bit di WaveLab sullo stesso sistema, vengono condivise le impostazioni. Un'eccezione a questa regola è riscontrabile nelle seguenti opzioni della finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in:

- **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive**
- **Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle**

Questo perché i plug-in a 32 bit non possono essere utilizzati in WaveLab a 64 bit e viceversa.

Disattivare i plug-in

È possibile disattivare i plug-in. Ciò è utile se sono presenti plug-in installati che non si desidera utilizzare in WaveLab.

Molti plug-in DirectX, ad esempio, non si applicano all'audio e non sono rilevanti per WaveLab. Disabilitandoli, è più semplice trovare i plug-in che si desidera utilizzare in WaveLab.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Organizza**.
3. Nell'elenco dei plug-in, individuare il plug-in che si desidera disattivare o utilizzare il campo di ricerca.
4. Disattivazione della casella di controllo per il plug-in corrispondente.
   - Quando si selezionano più plug-in, è possibile disattivarli tutti con un solo clic.
   - Per disattivare il plug-in dai menu di selezione dei plug-in, disattivare la casella di controllo nella colonna **Effetto**.
   - Per disattivare il plug-in nel pannello Dithering della Sezione Master, disattivare la casella di controllo nella colonna Dither.
   - Per disattivare il plug-in nel pannello Post-Processamento della Sezione Master, disattivare la casella di controllo nella colonna Post.

Aggiunta di plug-in al menu dei preferiti

È possibile aggiungere plug-in in uso regolarmente al menu **Preferiti** del menu di selezione dei plug-in.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Organizza**.
3. Nell'elenco dei plug-in, individuare il plug-in che si desidera aggiungere ai preferiti o utilizzare il campo di ricerca.
4. Specificare se aggiungere o rimuovere un plug-in dai preferiti, attivando/disattivando la casella di controllo per il plug-in corrispondente nella colonna Preferiti.

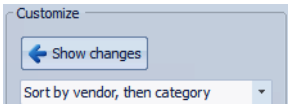
   NOTA

   Se il menu **Preferiti** è vuoto, non viene visualizzato nei menu di selezione dei plug-in.

Personalizzazione di gruppi di plug-in

In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in** e aprire la linguetta **Organizza**. È qui possibile personalizzare l'aspetto e l'ordinamento dei plug-in.

- Per aggiornare la struttura con le seguenti modifiche, fare clic sul pulsante **Visualizza le modifiche**.



- Per creare una categoria personalizzata per un plug-in, fare clic sulla colonna **Categoria personalizzata** per il plug-in corrispondente e inserire un nuovo nome della categoria. Fare clic su [Alt]/[Opzione] per eliminare la categoria. Utilizzare il carattere «|» per creare delle sotto-categorie, ad esempio, «Cartella-1|Cartella-2». Se si selezionano più plug-in, il nome della categoria è impostato per tutti i plug-in selezionati.
- Per rinominare una categoria personalizzata, fare clic sul nome della categoria esistente nella colonna **Categoria personalizzata** e selezionare **Rinomina la categoria** dal menu a tendina. Nella finestra di dialogo Rinomina la categoria, inserire il nome della categoria che si desidera rinominare nel campo **Trova** e il nome con cui eseguire la sostituzione nel campo **Sostituisci con**. Fare quindi clic su **Sostituisci tutto**.
- Le etichette delle categorie utilizzate per creare la gerarchia vengono fornite dal produttore del plug-in. Per modificare il nome della categoria, nella tabella **Rinomina Categoria**, fare clic sulla colonna **Originale** e selezionare la categoria che si desidera rinominare. Fare quindi clic sulla colonna **Modificato** e immettere un nuovo nome.
- Per modificare l'ordinamento dei gruppi di plug-in, nella sezione **Personalizza**, nel menu di ordinamento, selezionare se ordinare per categoria o fornitore. Se un plug-in non contiene un nome di fornitore o una categoria, il nome della cartella di plug-in che lo contiene su disco viene utilizzato come nome fornitore o categoria, se non si tratta della cartella radice di plug-in VST.
- Per raggruppare tutti i plug-in che iniziano con lo stesso prefisso in un sotto-menu, attivare **Crea dei sotto-menu sulla base dei prefissi** e specificare il numero di plug-in che devono iniziare con lo stesso prefisso. Se viene raggiunto questo numero viene creato un sotto-menu.
- Per raggruppare i plug-in in un unico sotto-menu anche se il numero è inferiore a un valore specificato, attivare **Comprimi la gerarchia** e specificare la soglia. Una struttura viene appiattita a un singolo sotto-menu se il numero è inferiore alla soglia. Questo impedisce di avere sotto-menu di piccole dimensioni.
- Per attivare la categoria **Utilizzati di recente**, attivare l'opzione **Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente** e specificare il numero massimo di plug-in utilizzati di recente da visualizzare in questa categoria.

- È possibile rendere la categoria **Utilizzati di recente** globale per tutte le posizioni o indipendente per ciascun contesto, ad esempio per la Sezione Master, la traccia di montaggio audio, la clip di montaggio audio o i processori batch. Per rendere la categoria **Utilizzati di recente** indipendente per ciascun contesto, attivare **Indipendente per ciascun contesto**.

Aggiunta di ulteriori plug-in VST

È possibile specificare cartelle in cui possono trovarsi plug-in VST aggiuntivi. Ciò è utile se sono in uso plug-in VST di terze parti che non si desidera salvare nella cartella VST standard.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Generale**.
3. Nella sezione **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifiche per WaveLab)**, fare clic sull'icona della cartella e individuare la cartella che contiene i plug-in VST che si desidera aggiungere.
4. Fare clic su **OK**.

Esclusione di plug-in

È possibile specificare un elenco di plug-in che non saranno aperti da WaveLab.

PROCEDIMENTO

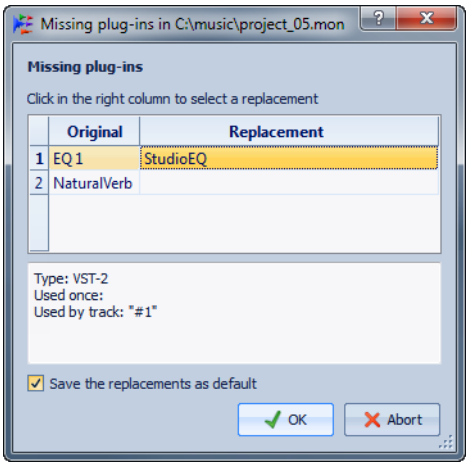
1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Generale**.
3. Nella sezione **Non caricare i seguenti plug-in**, digitare il nome del plug-in che non si desidera aprire:
   - Inserire il nome esatto del file, senza percorso ed estensione del file.
   - Inserire un nome per riga.
   - Se si inserisce il carattere «*» prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.
4. Fare clic su **OK**.

Sostituzione di plug-in mancanti

Quando si apre un montaggio audio e alcuni plug-in per tracce o clip sono mancanti, è possibile selezionare altri plug-in per sostituire quelli mancanti.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo Plug-in mancanti, fare clic su **Sostituto** e selezionare un sostituto per il plug-in visualizzato nella colonna **Originale**.



2. Se si desidera mantenere questa impostazione in futuro, attivare **Salva il sostituto come default**.
3. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in

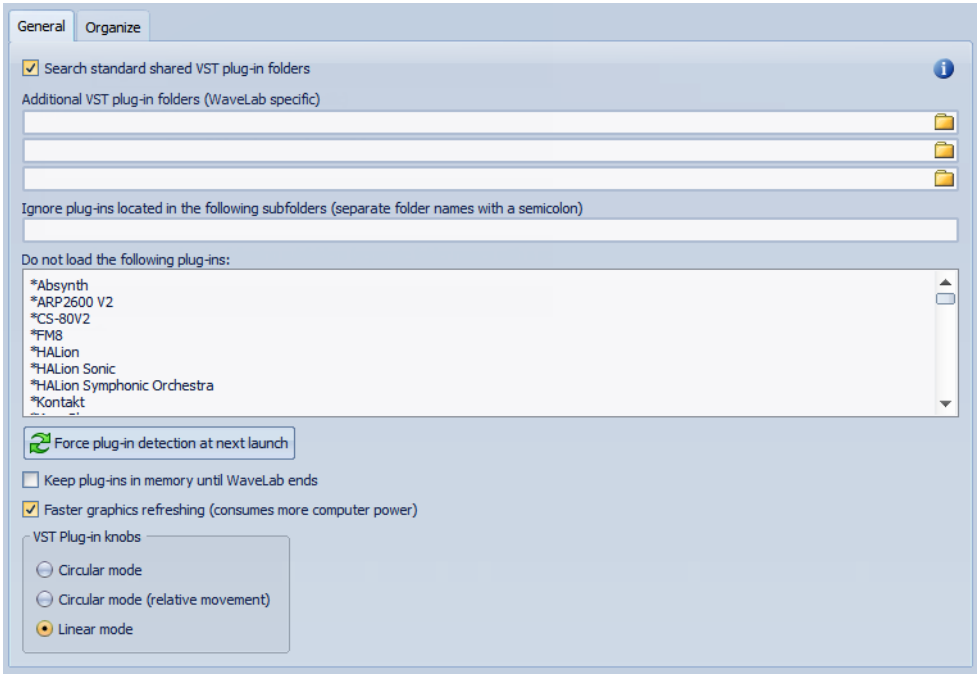
In questa finestra di dialogo, è possibile accedere a un numero di opzioni per la gestione dei plug-in VST.

È possibile specificare dove WaveLab deve cercare i plug-in VST e quali vanno ignorati. Consente inoltre di scegliere in che modo le manopole plug-in VST rispondono alle interazioni del mouse e con quale frequenza viene aggiornata la grafica.

Se si utilizza la struttura del file per organizzare e salvare i plug-in VST, questa finestra di dialogo consente di avere il controllo completo su quali sono caricati o meno. È utile se si desidera disattivare un particolare plug-in che si sospetta non funzioni correttamente o se si desidera ignorare certi plug-in che non si desidera utilizzare con WaveLab.

In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.

Linguetta Generale

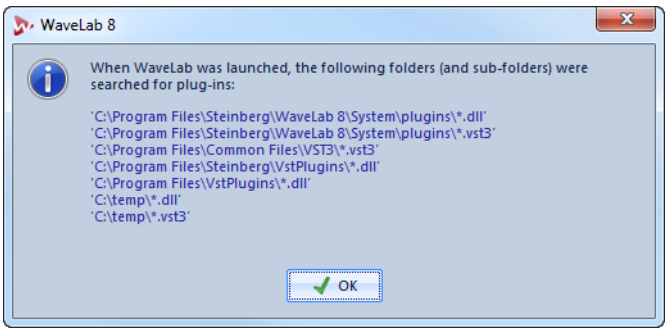


Cerca le cartelle condivise standard dei plug-in VST

Se questa opzione è attivata, WaveLab cerca i plug-in VST nelle cartelle dei plug-in VST di default.

Informazioni relative alle cartelle cercate

Facendo clic sull'icona delle informazioni viene aperta una finestra in cui è possibile visualizzare le cartelle nelle quali WaveLab ha eseguito la ricerca di plug-in al momento dell'avvio. Quando non è possibile trovare un plug-in in WaveLab, ciò consente di determinare se è stata specificata la cartella corretta, ad esempio.



Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifico per WaveLab)

Consente di specificare cartelle aggiuntive in cui è possibile trovare i plug-in VST.

Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle (separare i nomi delle cartelle con un punto e virgola)

Consente di specificare i nomi delle cartelle che WaveLab deve ignorare durante la ricerca di plug-in VST.

Non caricare i seguenti plug-in

Consente di specificare i plug-in non aperti da WaveLab. Inserire i nomi dei file, senza percorso ed estensione del file. Scrivere ogni plug-in in una nuova riga.

Se si inserisce il carattere * prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.

Forza l'individuazione dei plug-in al lancio successivo

Consente di analizzare i plug-in al successivo avvio di WaveLab. Per ridurre il tempo di avvio di WaveLab, i plug-in non vengono analizzati a ogni avvio di WaveLab. Tuttavia, WaveLab presenta un elenco di plug-in e lo aggiorna automaticamente quando viene rilevata una modifica di dimensioni o date.

Conserva i plug-in in memoria fino alla chiusura di WaveLab

Se questa opzione è attivata, i plug-in vengono conservati in memoria anche quando non in uso. In questo modo i plug-in vengono riaperti in maniera più rapida. Tuttavia, se si utilizzano molti plug-in, dopo un determinato periodo viene utilizzata troppa memoria, provocando un rallentamento dell'applicazione.

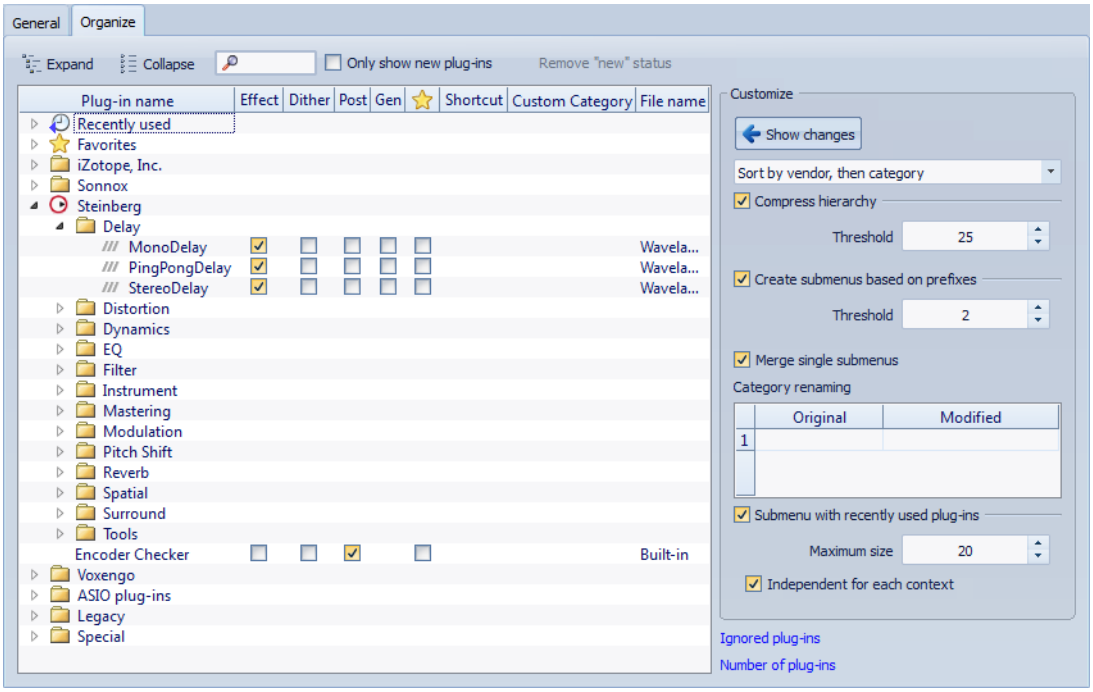
Aggiornamento della grafica più rapido (consumo maggiore di potenza di calcolo)

Consente di aggiornare la grafica dei plug-in VST più rapidamente.

Manopole plug-in VST

Consente di impostare la modalità per l'utilizzo di manopole nei plug-in. È possibile impostare la modalità su **Circolare**, **Circolare (movimento relativo)** e **Lineare**.

Linguetta Organizza



Elenco di plug-in

Consente di visualizzare la gerarchia dei plug-in in WaveLab. È qui possibile specificare se un plug-in deve essere disponibile dai menu di selezione dei plug-in e/o dal pannello **Dithering** e **Post-Processamento** della Sezione Master. È possibile aggiungere plug-in all'elenco **Preferiti**, creare scorciatoie per i plug-in, specificare categorie personalizzate e decidere se utilizzare l'interfaccia utente generica o l'interfaccia utente specifica per il plug-in.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Campo di ricerca

Il campo di ricerca consente di filtrare l'elenco dei plug-in in base ai nomi.

- Fare clic sul campo di ricerca e inserire il testo che si desidera cercare.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei plug-in, premere il tasto freccia giù.
- Per portare il focus dall'elenco di plug-in al campo di ricerca, premere [Ctrl]/[Comando]-[F].

Visualizza solamente i nuovi plug-in

Se questa opzione è attivata, vengono visualizzati solo i plug-in rilevati di recente.

Rimuovi lo stato "nuovo"

Consente di reimpostare lo stato «nuovo» dei plug-in recentemente rilevati.

Visualizza le modifiche

Consente di aggiornare la struttura dei plug-in in base alle impostazioni correnti.

Ordinamento

Consente di determinare la gerarchia da applicare principalmente al plug-in. Gli altri parametri agiscono su tale gerarchia.

Comprimi la gerarchia

Consente di unire tutti gli elementi in un singolo sotto-menu, se un sotto-menu e tutti i relativi sotto-menu contengono meno di un certo numero di plug-in (**Soglia**).

Comprimi la gerarchia - Soglia

Consente di rappresentare il numero minimo di elementi necessari per comprimere la gerarchia.

Crea dei sotto-menu sulla base dei prefissi

Consente di creare un sotto-menu etichettato come il prefisso, quando numerosi elementi in un sotto-menu iniziano con lo stesso prefisso.

Crea dei sotto-menu sulla base dei prefissi - Soglia

Consente di rappresentare il numero minimo di elementi che devono iniziare con lo stesso prefisso, necessari per creare sotto-menu etichettati come il prefisso.

Fondi i singoli sotto-menu

Consente di unire sotto-menu che contengono un altro sotto-menu con un singolo elemento.

Rinomina Categoria

Le etichette delle categorie utilizzate per creare la gerarchia vengono fornite dal produttore del plug-in. In questa sezione è possibile modificare il nome della categoria. È inoltre possibile unire due categorie in una, rinominandole con lo stesso nome.

Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente

Attiva o disattiva la visualizzazione del sotto-menu **Utilizzati di recente**.

Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente - Dimensione massima

Consente di determinare il numero massimo di plug-in nel sotto-menu **Utilizzati di recente**.

Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente - Indipendente per ciascun contesto

Consente di determinare se il sotto-menu **Utilizzati di recente** è globale per tutte le posizioni in cui è possibile selezionare i plug-in o se è indipendente per ciascun contesto.

Plug-in ignorati

Consente di aprire la finestra di dialogo Plug-in ignorati in cui è possibile visualizzare i plug-in non caricati. Mediante questa finestra di dialogo è possibile impostare una nuova scansione dei plug-in all'avvio successivo di WaveLab. Si tratta di un'operazione più rapida rispetto all'esecuzione di una nuova scansione completa.

Numero di plug-in

Consente di visualizzare il numero di plug-in disponibili in WaveLab.

Variabili e frammenti del testo

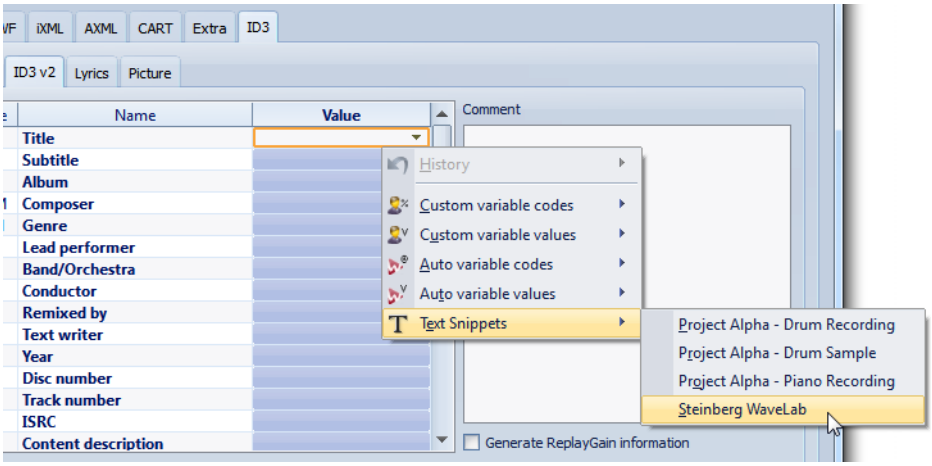
È possibile definire e utilizzare variabili personalizzate e frammenti del testo o utilizzare variabili automatiche in diverse posizioni di WaveLab, ad esempio nella finestra di dialogo Meta-dati.

È possibile utilizzare le variabili personalizzate per sostituire i codici con un testo specifico nei meta-dati salvati all'interno di file audio. Ad esempio, è possibile definire la variabile %proj% da sostituire con il nome del progetto corrente. Una variabile personalizzata può inoltre contenere riferimenti ad altre variabili. Ad esempio, %comment% può essere definito come «%proj% è stato avviato il @Date1@».

I codici delle variabili vengono sostituiti dai valori della variabile al momento della scrittura del file. Ad esempio, quando i meta-dati vengono salvati all'interno di un file audio.

Le variabili automatiche sono impostate automaticamente da WaveLab. Ad esempio, la data corrente, la frequenza di campionamento o la risoluzione in bit.

I frammenti del testo possono essere utilizzati per definire parole utilizzate regolarmente durante la compilazione di campi di testo. Possono essere inseriti in un campo di testo mediante il menu **Frammenti del testo**.



Alcune variabili automatiche dipendono dai contesti. Ad esempio:

- Le variabili di CD-Text sono utilizzate unicamente quando viene renderizzato un montaggio audio.
- Le variabili automatiche correlate alle tracce CD sono utilizzate unicamente quando vengono renderizzate tracce CD provenienti da un montaggio audio. Per renderizzare le tracce CD, attivare una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo Renderizza: **Traccia CD selezionata**, **Una regione** (marker traccia CD) o **Regioni** (marker traccia).

Se una variabile viene utilizzata nel contesto sbagliato, è sostituita da uno spazio vuoto.

NOTA

I codici delle variabili sono sensibili al contesto. È consigliato selezionare i codici dai menu.

Definizione di variabili e frammenti del testo

È possibile creare nuove variabili e frammenti del testo, nonché definire i relativi valori.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Variabili e frammenti del testo**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella linguetta **Variabili personalizzate**, fare clic sull'icona più per aggiungere una nuova variabile o fare doppio-clic su una variabile esistente che si desidera modificare.
   - Nella linguetta **Frammenti del testo**, fare clic sull'icona più per aggiungere una nuova definizione o fare doppio-clic su una definizione esistente che si desidera modificare.
3. Per variabili personalizzate, immettere nome, codice e valore per la variabile. Per i frammenti del testo, inserire il testo.
4. Se è stata completata la definizione delle variabili e dei frammenti del testo, fare clic su **OK**.

Applicazione di variabili e frammenti del testo

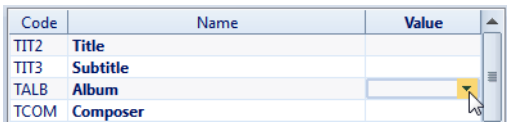
È possibile applicare variabili personalizzate, variabili automatiche e frammenti del testo in varie posizioni di WaveLab.

PREREQUISITI

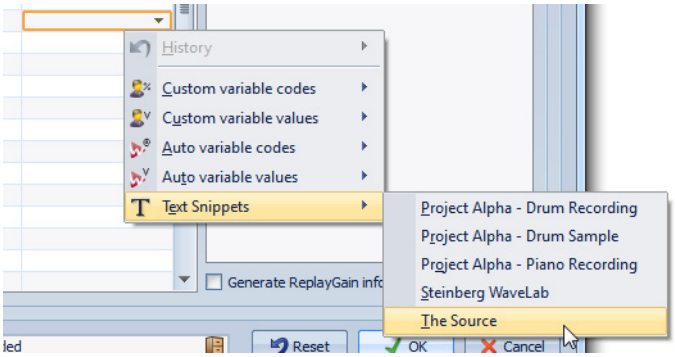
Definire la variabili personalizzate e i frammenti del testo.

PROCEDIMENTO

1. In un campo valore, fare clic sull'icona freccia. Quando sono selezionati diversi campi, fare clic-destro per accedere al menu a tendina.



2. Dal menu, selezionare una variabile personalizzata, una variabile automatica o un frammento del testo.

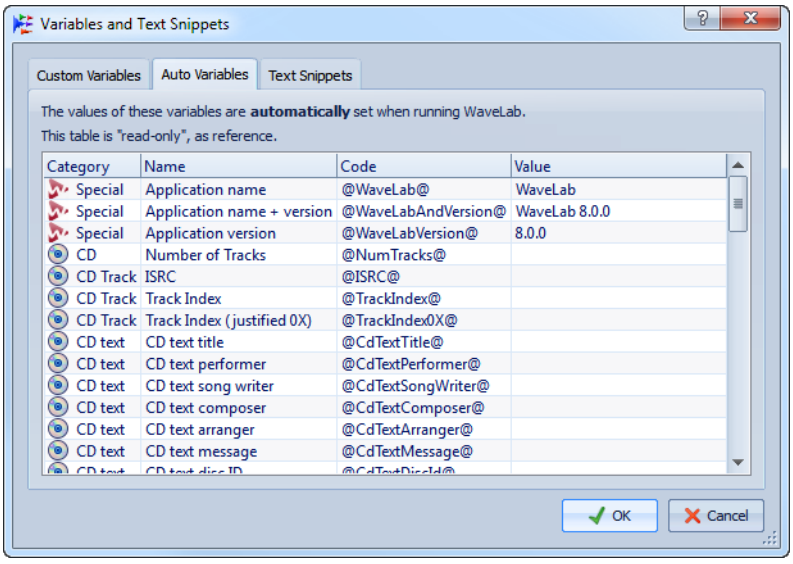


La variabile o il frammento di testo viene aggiunto al campo del valore.

Finestra di dialogo Variabili e frammenti del testo

Questa finestra di dialogo consente di definire variabili personalizzate, visualizzare variabili automatiche e definire frammenti del testo locali per il progetto su cui si sta lavorando.

In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Variabili e frammenti del testo**.



Icona più

Consente di aggiungere una nuova variabile/un nuovo frammento del testo.

Icona meno

Consente di eliminare la variabile/il frammento del testo selezionato.

Informazioni sullo script

WaveLab contiene un potente linguaggio script che consente agli utenti esperti di creare i propri script per automatizzare le operazioni. Gli script di base possono risultare utili per automatizzare operazioni di modifica ripetitive, ad esempio troncare e ritagliare un file a intervalli di tempo specifici.

È possibile scrivere script che eseguono altri comandi di modifica di base, applicare il processamento offline, inserire marker e visualizzare informazioni sul file attivo. È possibile scrivere script di comandi per la modifica del file audio attivo o del montaggio audio attivo. Se si è esperti nell'ambito della programmazione con linguaggi script attuali, non si avranno difficoltà a scrivere script per WaveLab.

Il linguaggio script di WaveLab è basato su ECMAScript, con l'aggiunta di comandi specifici per WaveLab. Se sono già stati utilizzati in precedenza Javascript, Jscript o Actionscript, la sintassi del codice risulterà familiare in quanto sono anch'essi tutti basati su ECMAScript. In caso contrario, in Internet è possibile trovare numerose informazioni e materiali di riferimento. Un riferimento Javascript come www.w3schools.com o un libro quale "JavaScript: The Definitive Guide" rappresentano buoni punti di partenza.

Per iniziare l'esplorazione delle funzioni specifiche per WaveLab, vedere la sezione Linguaggio script di WaveLab. Per uno sguardo più approfondito al sottoinsieme completo di comandi disponibili, vedere il riferimento ECMAScript.

In Windows, è disponibile un'interfaccia di script aggiuntiva, per controllare WaveLab da applicazioni esterne mediante VBScript o JScript. È possibile individuare la documentazione dell'interfaccia nella cartella: WaveLab 8.5\Tools\Windows Scripting\

Questo argomento è relativo agli script eseguiti dall'interno di WaveLab.

Scrittura ed esecuzione di uno script

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, aprire la finestra Script.
2. Digitare lo script direttamente nella finestra Script o copiarlo e incollarlo da un editor di testo esterno.

   È inoltre possibile scrivere uno script in un altro editor di testo e caricarlo tramite il menu **File** o copiandolo nella finestra Script.
3. Per eseguire lo script, fare clic sull'icona **Esegui script**.

RISULTATO

Lo script viene eseguito se non sono presenti errori di sintassi. Qualsiasi errore viene visualizzato in un box di dialogo per semplificarne il debug.

NOTA

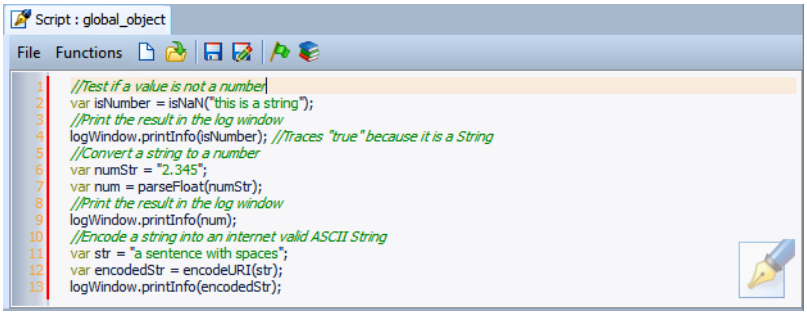
Sono disponibili diversi editor di testo gratuiti sensibili al contesto. Questo significa che sono in grado di assegnare colori ed evidenziare parti del codice per renderlo più leggibile. Nel caso se ne utilizzi uno per scrivere e modificare gli script, scegliere Javascript come linguaggio di modifica e/o salvare il file con un'estensione .js (Javascript).

Finestra Script

Questa finestra consente di creare ed eseguire script in WaveLab.

L'editor di testo integrato semplifica la creazione di script evidenziando le diverse parti dello script con colori, per una migliore leggibilità.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Script**.



Nuovo

Consente di creare un nuovo script. Lo script corrente viene chiuso in quanto solo un'istanza può essere aperta nello stesso momento.

Apri

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare uno script.

Salva

Consente di salvare lo script corrente.

Salva con nome

Consente di salvare lo script corrente con un nome diverso e in una posizione diversa.

Esegui script

Consente di eseguire lo script.

Utilizzo della finestra Log durante la creazione di uno script

È utile iniziare la creazione di script scrivendo script semplici che presentino in uscita del testo per la finestra Log.

L'obiettivo del seguente esempio è quello di presentare in uscita un semplice messaggio di testo nella finestra Log.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, aprire la finestra Log.
2. Copiare e incollare il seguente script nella finestra Script.

   ```
   //output the number of samples in the active wave as text in the log window.
   logWindow.printInfo("This file has " + activeWave.size() + " samples");
   ```

   NOTA

   Qualsiasi riga di uno script che inizia con due barre oblique // è un commento e può essere ignorato quando viene eseguito lo script.
3. Eseguire lo script.

RISULTATO

Nella finestra Log, viene visualizzato il numero di campioni utilizzato nel file attivo.

Linguaggio di script di WaveLab

Il linguaggio di script di WaveLab varia leggermente a seconda dell'area di lavoro. Questo capitolo introduce rapidamente ai comandi disponibili in ciascuna area di lavoro e a quelli globali.

Comandi globali

Si tratta di comandi di script disponibili in tutti i contesti di creazione script.

logWindow

Oggetto rappresentante la finestra Log in cui è possibile inserire messaggi. Se la finestra Log non è aperta, tutte le funzioni vengono ignorate.

printInfo(messageString)

Viene inserito un messaggio informale nella finestra Log. L'argomento del messaggio deve essere digitato come una stringa. Ad esempio, tra virgole invertite:

```
logWindow.printInfo("start");
```

printWarning(messageString)

Viene inserito un messaggio di allerta nella finestra Log.

printError(messageString)

Viene inserito un messaggio di errore alla finestra Log.

clear()

Consente di azzerare la finestra Log. Ad esempio:

```
logWindow.clear();
```

Area di lavoro File Audio

activeWave

Oggetto rappresentante il file audio attivo. Molte funzioni utilizzano i preset come argomenti. Ad esempio, la funzione **normalize()** accetta un preset come argomento:

```
activeWave.normalize("myPreset");
```

Il vantaggio consiste nel non dover specificare molti parametri negli script, grazie alla possibilità di utilizzare la finestra di dialogo corrispondente per definire le impostazioni di una particolare funzione e salvarle quindi come un file di preset. In quanto ogni tipo di preset è univoco, non è necessario specificare un nome del percorso completo per il preset. Specificare il nome del preset è sufficiente e non è necessaria l'estensione del file. I preset possono anche essere salvati in una sotto-cartella, è quindi possibile utilizzare un nome del percorso relativo, se necessario.

Ad esempio, se si desidera normalizzare un file mediante un preset definito nella finestra di dialogo Normalizzatore del livello e salvato in una sotto-cartella come preset, lo script potrebbe essere:

```
activeWave.normalize("mySubFolder/myPreset");
```

Tutte le funzioni di processamento audio funzionano per l'intervallo audio selezionato. Se non è presente alcuna selezione, verrà processato l'intero intervallo audio se questa opzione è attivata in Preferenze di modifica dei file audio. Se il cursore o la selezione si trovano in un unico canale, viene processato solo tale canale. In altre parole, funziona esattamente come per l'applicazione di un processo da una finestra di dialogo.

Se il preset è un preset di fabbrica, è necessario specificarlo utilizzando il prefisso `%factory%/`. Ad esempio:

```
activeWave.normalize("%factory%/Raccomandazioni EBU
R-128")
```

Tutte le posizioni e le dimensioni sono misurate in unità campione. Se si desidera specificare un intervallo di tempo in un'altra unità, è necessario convertirlo da campioni:

```
var twoSeconds = 2 * activeWave.sampleRate();
```

size()

Consente di restituire il numero di campioni nel file audio.

sampleRate()

Consente di restituire la frequenza di campionamento del file audio.

numChannels()

Consente di restituire il numero di canali del file audio.

cursorPosition()

Consente di restituire la posizione del cursore corrente in campioni.

setCursorPosition(pos)

Consente di restituire la posizione del cursore corrente in una determinata posizione campione.

selectionStart()

Consente di restituire l'indice del primo campione selezionato, o -1 se non è presente alcuna selezione.

selectionSize()

Consente di restituire il numero di canali selezionati.

select(presetName)

Consente di caricare il preset dell'intervallo audio e di caricarne le impostazioni nel file audio attivo.

select(start, size)

Consente di selezionare un certo numero di campioni, a partire da una posizione data.

setCursorChannel(channel)

Consente di impostare la posizione del cursore in un nuovo canale. Usa leftCh, rightCh o allCh come argomenti.

addMarker(type, name, comment)

Consente di aggiungere un marker alla posizione del cursore. Possibili valori per tipo sono:

- generic
- temporary
- cdTrackStart
- cdTrackEnd
- cdTrackFrontier
- cdTrackIndex
- loopStart
- loopEnd
- muteStart
- muteEnd
- playbackStarter
- regionStart
- regionEnd
- errorStart
- errorEnd
- correctionStart

- correctionEnd

Ad esempio:

```
activeWave.addMarker(generic, "SomeName",
"SomeComment");
```

findNextMarkerPosition(posStartSearch, type)

Consente di cercare il successivo marker di un tipo, da una data posizione. Consente di restituire la posizione del marker, se presente, oppure -1.

normalize(presetName)

Consente di caricare il preset del normalizzatore e di applicarne le impostazioni in un intervallo audio.

normalizeLoudness(presetName)

Consente di caricare il preset del normalizzatore dell'intensità acustica e di applicarne le impostazioni a un intervallo audio.

normalizePan(presetName)

Consente di caricare il preset del normalizzatore panorama e di applicarne le impostazioni in un intervallo audio.

silence(presetName)

Consente di caricare il preset del silenzio e di applicarne le impostazioni a un intervallo audio.

timeStretch(presetName)

Consente di caricare il preset della modifica della durata e di applicarne le impostazioni a un intervallo audio.

pitchCorrection(presetName)

Consente di caricare il preset di correzione dell'altezza e di applicarne le impostazioni a un intervallo audio.

pitchQuantize(presetName)

Consente di caricare il preset di quantizzazione dell'altezza e di applicarne le impostazioni a un intervallo audio.

changeLevel(dbValue)

Consente di modificare il livello dell'intervallo audio selezionato.

fadeIn(shape) and fadeOut(shape)

Consente di applicare una dissolvenza all'intervallo audio selezionato. La forma può corrispondere a una delle seguenti:

- linear
- sinus
- squareRoot
- sinusoid
- log
- exp
- expp

Ad esempio:

```
activeWave.fadeIn(squareRoot);
```

levelEnvelope(presetName)

Consente di caricare la forma di inviluppo e di applicarne le impostazioni a un intervallo audio.

morph(presetName)

Consente di caricare un preset di morphing dell'effetto ed eseguire l'applicazione in base alle impostazioni.

invertPhase()

Consente di invertire la fase dei campioni nell'intervallo audio.

reverse()

Consente di invertire l'ordine dei campioni nell'intervallo audio.

cut()

Consente di tagliare l'intervallo audio selezionato.

copy()

Consente di copiare l'intervallo audio selezionato.

paste()

Consente di incollare l'audio dagli appunti nella posizione del cursore corrente.

trim()

Consente di troncare l'intervallo audio selezionato.

remove()

Consente di eliminare l'intervallo audio selezionato.

removeSmooth()

Consente di eliminare l'intervallo audio selezionato e di eseguire le dissolvenze incrociate delle regioni risultanti.

mute()

Consente di mettere in mute l'intervallo audio selezionato.

swapChannels()

Consente di invertire i canali stereo.

undo()

Consente di annullare l'ultimo comando.

removeDcOffset()

Consente di rimuovere il DC offset nell'intervallo audio.

readSamples(channelIndex, from, numSamples)

Consente di leggere un numero di campioni da una posizione del cursore dato, in un dato canale:

- Utilizzare 0 per il canale sinistro

- Utilizzare 1 per il canale destro

Questo restituisce il risultato in un array. Ad esempio:

```
buf = activeWave.readSamples(0, 20, 100); // read 100
samples on left channel, from sample index 20

for (i = 0; i < 100; i++)

{

logWindow.printInfo(buf[i]);

}
```

Area lavoro Montaggio Audio

size()

Consente di restituire il numero di campioni nel montaggio audio.

sampleRate()

Consente di restituire la frequenza di campionamento del montaggio audio.

numChannels()

Consente di restituire il numero di canali di uscita del montaggio audio.

numTracks()

Consente di restituire il numero di tracce del montaggio audio.

cursorPosition()

Consente di restituire la posizione del cursore corrente (in campioni).

setCursorPosition(pos)

Consente di restituire la posizione del cursore corrente in una determinata posizione campione.

selectionStart()

Consente di restituire l'indice del primo campione selezionato, o -1 se non è presente alcuna selezione.

selectionSize()

Consente di restituire il numero di canali selezionati.

select(presetName)

Consente di caricare il preset dell'intervallo audio e di caricarne le impostazioni nel montaggio audio attivo.

select(start, size)

Consente di selezionare un certo numero di campioni, a partire da una posizione data.

setFocusedTrack(index)

Consente di visualizzare la traccia focalizzata.

addMarker(type, name, comment)

Consente di aggiungere un marker alla posizione del cursore. Possibili valori per tipo sono:

- generic
- temporary
- cdTrackStart
- cdTrackEnd
- cdTrackFrontier
- cdTrackIndex
- loopStart
- loopEnd
- muteStart
- muteEnd
- playbackStarter
- regionStart
- regionEnd
- errorStart
- errorEnd
- correctionStart
- correctionEnd

Ad esempio:

```
activeWave.addMarker(generic, "SomeName",
"SomeComment");
```

findNextMarkerPosition(posStartSearch, type)

Consente di cercare il successivo marker di un tipo, da una data posizione. Consente di restituire la posizione del marker, se presente, oppure -1.

insertMonoTrack(where)

Consente di aggiungere una traccia audio mono all'indice 'where'.

insertStereoTrack(where)

Consente di aggiungere una traccia audio stereo all'indice 'where'.

insertClip(iTrack, timePosition, fileName, autoShift)

Consente di creare una clip da 'fileName', inserirla nella traccia 'iTrack', nella linea temporale alla posizione 'timePosition' e spostare se possibile altre clip per ricavare spazio in base ai seguenti parametri autoShift:

- autoShiftNo
- autoShiftTrack
- autoShiftGlobal

Questa funzione restituisce l'ID della prima clip creata oppure 0.

clipWithName(name)

Consente di restituire l'ID della prima clip con nome 'name' oppure 0.

clipWithFile(name)

Consente di restituire l'ID della prima clip che fa riferimento a 'fileName' oppure 0.

firstClip()

Consente di restituire l'ID della prima clip del montaggio audio oppure 0 se il montaggio audio è vuoto.

nextClip(clipId)

Consente di restituire l'ID della clip salvata dopo 'clipId' oppure 0. Le clip non sono ordinate in alcun ordine speciale. Mediante firstClip e nextClip è possibile accedere a tutte le clip del montaggio audio.

clipName(clipId)

Consente di restituire il nome della clip identificata da 'clipId'.

clipPosition(clipId)

Consente di restituire la posizione della linea temporale della clip identificata da 'clipId'.

clipSize(clipId)

Consente di restituire il nome della clip identificata da 'clipId'.

setClipName(clipId, name)

Consente di rinominare la clip identificata da 'clipId'.

setTrackName(index, name)

Consente di rinominare la traccia identificata da 'index'.

moveClip(clipId, newPos)

Consente di spostare sulla linea temporale la clip identificata da 'clipId'.

resizeClip(clipId, qlonglong newSize)

Consente di ridimensionare la clip identificata da 'clipId'. La dimensione verrà limitata dal file audio a cui fa riferimento la clip.

setClipDefaultFadeIn(clipId)

Consente di impostare il tempo e la forma di fade-in di default per la clip identificata da 'clipId'.

setClipDefaultFadeOut(clipId)

Consente di impostare il tempo e la forma di fade-out di default per la clip identificata da 'clipId'.

undo()

Consente di annullare l'ultimo comando.

Riferimento ECMAScript

Il linguaggio script di WaveLab è basato sul linguaggio script ECMAScript, come definito nello standard ECMA-262. Anche JScript di Microsoft, JavaScript di Netscape e Actionscript di Adobe sono basati sullo standard ECMAScript.

Se non si conosce il linguaggio ECMAScript, in Internet è possibile trovare numerose informazioni e materiali di riferimento.

Questa pagina di riferimento contiene un elenco di tutti gli oggetti, le funzioni e le proprietà di ECMAScript supportati dal sistema di script WaveLab. Sono disponibili in qualsiasi contesto di script, ma non sono specifici di WaveLab.

Alcuni esempi di script di base sono inclusi di seguito, in modo da visualizzare la sintassi dello script nel contesto. Questi script funzioneranno se verranno copiati, incollati ed eseguiti in una finestra script.

Sottoinsieme ECMAScript supportato

Oggetto globale

Valori

- NaN
- Infinity
- undefined
- Math

Funzioni

- eval(x)
- parseInt(string, radix)
- parseFloat(string)
- isNaN(number)
- isFinite(number)
- decodeURI(encodedURI)
- decodeURIComponent(encodedURIComponent)
- encodeURI(uri)
- encodeURIComponent(uriComponent)

Oggetti

- Object

- Function
- Array
- String
- Boolean
- Numero
- Date
- RegExp
- Error

Ad esempio

```
//Test if a value is not a number
var isNumber = isNaN("this is a string");
//Print the result in the log window
logWindow.printInfo(isNumber); //Traces "true" because it is a String
//Convert a string to a number
var numStr = "2.345";
var num = parseFloat(numStr);
//Print the result in the log window
logWindow.printInfo(num);
//Encode a string into an internet valid ASCII String
var str = "a sentence with spaces";
var encodedStr = encodeURI(str);
logWindow.printInfo(encodedStr);
```

Oggetto funzione

Prototipi

- toString()
- toLocaleString()
- valueOf()
- hasOwnProperty(V)
- isPrototypeOf(V)
- propertyIsEnumerable(V)

Funzioni

- toString()
- apply(thisArg, argArray)
- call(thisArg [, arg1 [, arg2, ...]])

Ad esempio

```
//Create a new custom marker Object
function customMarker(name, comment, timeSecs)
{
this.name=name;
this.comment=comment;
this.timeSecs=timeSecs;
}
//Create a new instance of the custom marker
var myMarker=new customMarker("A custom marker", "My custom marker comments",5);
//Use prototype function to add a new property to it
customMarker.prototype.samples = null;
myMarker.samples = activeWave.sampleRate() * myMarker.timeSecs;
//Trace the results in the log window
logWindow.printInfo(myMarker.name);
logWindow.printInfo(myMarker.samples);
```

Oggetti array

Funzioni

- toString()
- toLocaleString()
- concat([item1 [, item2 [, ...]]])
- join(separator)
- pop()
- push([item1 [, item2 [, ...]]])
- reverse()
- shift()

- slice(start, end)
- sort(comparefn)
- splice(start, deleteCount[, item1 [, item2 [, ...]]])
- unshift([item1 [, item2 [, ...]]])

Ad esempio

```
//Create an empty array
var a = new Array();
//Add some items to it
a.push("first array item");
a.push("next array item", "last array item");
//Print them out in the Log window
logWindow.printInfo(a.toString());
//Call the Array's reverse function
a.reverse();
//View the results in the Log window
logWindow.printInfo(a.toString());
```

Oggetti stringa

Funzioni

- toString()
- valueOf()
- charAt(pos)
- charCodeAt(pos)
- concat([string1 [, string2 [, ...]]])
- indexOf(searchString ,position)
- lastIndexOf(searchString, position)
- localeCompare(that)
- match(regexp)
- replace(searchValue, replaceValue)
- search(regexp)
- slice(start, end)
- split(separator, limit)

- substring(start, end)
- toLowerCase()
- toLocaleLowerCase()
- toUpperCase()
- toLocaleUpperCase()

Ad esempio

```
//Create a string variable
var str = new String("WaveLab is a powerful editing tool");
//Make it all upper case
var capsStr = str.toUpperCase();
//View the results in the Log window
logWindow.printInfo(capsStr);
```

Oggetti booleani

Funzioni

- toString()
- valueOf()

Ad esempio

```
//Test if an equation is true or false
var isTrue = (1 + 1 == 3);
//Convert the Boolean to a String and trace in the Log window
logWindow.printInfo(isTrue.toString());
```

Oggetti numero

Funzioni

- toString(radix)
- toLocaleString()
- toFixed(fractionDigits)
- toExponential(fractionDigits)
- toPrecision(precision)

Ad esempio

```
//Convert a number into exponential notation
var num = new Number(13.3714);
//Show the result in the Log window
logWindow.printInfo(num.toExponential());
```

Oggetti matematici

Valori

- E
- LN10
- LN2
- LOG2E
- LOG10E
- PI
- SQRT1_2
- SQRT2

Funzioni

- abs(x)
- acos(x)
- asin(x)
- atan(x)
- atan2(y, x)
- ceil(x)
- cos(x)
- exp(x)
- floor(x)
- log(x)
- max([value1 [, value2 [, ...]]])
- min([value1 [, value2 [, ...]]])
- pow(x, y)
- random()
- round(x)

- sin(x)
- sqrt(x)
- tan(x)

Ad esempio

```
//Get a random number from 0 to 1
var r = Math.random();
//Print it out in the log window
logWindow.printInfo(r);
//Trace out Pi in the log window
logWindow.printInfo(Math.PI);
```

Oggetti temporali

Funzioni

- toString()
- toDateString()
- toTimeString()
- toLocaleString()
- toLocaleDateString()
- toLocaleTimeString()
- valueOf()
- getTime()
- getFullYear()
- getUTCFullYear()
- getMonth()
- getUTCMonth()
- getDate()
- getUTCDate()
- getDay()
- getUTCDay()
- getHours()
- getUTCHours()
- getMinutes()

- getUTCMinutes()
- getSeconds()
- getUTCSeconds()
- getMilliseconds()
- getUTCMilliseconds()
- getTimeZoneOffset()
- setTime(time)
- setMilliseconds(ms)
- setUTCMilliseconds(ms)
- setSeconds(sec [, ms])
- setUTCSeconds(sec [, ms])
- setMinutes(min [, sec [, ms]])
- setUTCMinutes(min [, sec [, ms]])
- setHours(hour [, min [, sec [, ms]]])
- setUTCHours(hour [, min [, sec [, ms]]])
- setDate(date)
- setUTCDate(date)
- setMonth(month [, date])
- setUTCMonth(month [, date])
- setFullYear(year [, month [, date]])
- setUTCFullYear(year [, month [, date]])
- toUTCString()

Ad esempio

```
//Create a new date object
var d = new Date();
//Print it out in the log window
logWindow.printInfo(d);
//Get just the hours
logWindow.printInfo(d.getHours());
```

Oggetti RegExp

Funzioni

- exec(string)
- test(string)
- toString()

Ad esempio

```
//Create a new regular expression defining a 5 digit number
var reg = new RegExp(/^\d{5}$/);
//Test a string with it to see if it contains a 5 digit number
var isFiveDigit = reg.test("12345");
//Trace the result to the log window
logWindow.printInfo(isFiveDigit);
```

Oggetti errori

Valori

- name
- message

Funzioni

- toString()

Tipi di errori nativi disponibili

- EvalError
- RangeError
- ReferenceError
- SyntaxError
- TypeError
- URIError

Esempio di script di base

Di seguito è disponibile un esempio di script di base che utilizza alcune funzioni di script di WaveLab per eseguire alcune semplici operazioni in un file audio nell'area di lavoro File Audio.

Lo script mostra prima le informazioni circa il file audio, esegue il fade-in dell'inizio e il fade-out della fine del file, quindi aggiunge dieci marker a intervalli di un secondo. Per osservarne il funzionamento, esaminarlo riga per riga e leggere i commenti per ciascuna operazione.

```
/* Per eseguire questo script:

- aprire un file audio che duri almeno 10 secondi

- aprire la finestra Log tramite il menu Globale

- copiare e incollare questo script nella finestra Script

- scegliere Funzioni > Esegui script */

//clear the log window

logWindow.clear();

//show some information about the active wave file in the log window

logWindow.printInfo("This wave file has " + activeWave.size() + " samples");

logWindow.printInfo("Its sample rate is " + activeWave.sampleRate());

logWindow.printInfo("It has " +activeWave.numChannels() + " channels");

//Work out how long the file is in seconds and round to a whole number

var lengthSecs = activeWave.size() / activeWave.sampleRate();

logWindow.printInfo("This wave file is " + lengthSecs + " seconds long");

//Select the first 10 seconds of the file

activeWave.select(0, 10 * activeWave.sampleRate());

//Trim the file to 10 seconds

activeWave.trim();

//select the first two seconds of the file and fade it in

activeWave.select(0, 2 * activeWave.sampleRate()); //sample rate multiplied
by two = 2 seconds

activeWave.fadeIn(linear);

//select the last two seconds of the file and fade it out

activeWave.select(activeWave.size() - (2 * activeWave.sampleRate()),
activeWave.size());

activeWave.fadeOut(linear);

//loop through 10 times and add a marker each second

for (i = 1; i <= 10; i++)
```

```
{
//work out next cursor time
var nextCursorPosition = i * activeWave.sampleRate();
//set cursor position forwards by a second
activeWave.setCursorPosition(nextCursorPosition);
//add a generic marker at the next cursor position and give it a name and comment
activeWave.addMarker(generic, "Marker "+i, "A comment for marker "+i);
//write some information about the new marker
var cursorTimeSecs = nextCursorPosition/activeWave.sampleRate();
logWindow.printInfo("created a new marker at " + cursorTimeSecs + "
seconds");
}
```

Configurazione del software

È possibile configurare WaveLab in base alle proprie esigenze.

Informazioni sulle preferenze globali

Le preferenze globali sono preferenze che si applicano in tutto WaveLab. Prima di iniziare a lavorare con WaveLab, modificare queste preferenze per configurare WaveLab in base alle proprie esigenze.

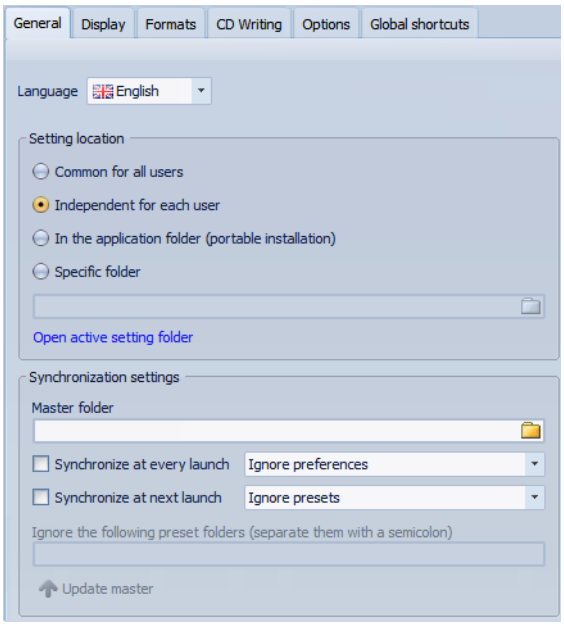
Finestra di dialogo Preferenze globali

Questa finestra di dialogo consente di visualizzare e modificare le opzioni comuni in WaveLab.

In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali**.

Linguetta Generale

In questa linguetta è possibile modificare la localizzazione dei file delle impostazioni e la lingua dell'interfaccia utente. Affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare il programma.



Linguaggio

Consente di selezionare la lingua dell'interfaccia utente.

Localizzazione delle impostazioni - Comune per tutti gli utenti

Consente di condividere le impostazioni delle preferenze con tutti gli utenti sul computer in uso.

Localizzazione delle impostazioni - Indipendente per ciascun utente

Consente a ogni utente del computer in uso di configurare le impostazioni preferite.

Localizzazione delle impostazioni - Nella cartella dell'applicazione (installazione portatile)

Consente di salvare le impostazioni nella directory dell'applicazione. Utilizzare questa opzione per installare l'applicazione su un dispositivo portatile.

Localizzazione delle impostazioni - Cartella specifica

Consente di salvare le impostazioni in una cartella specifica.

Localizzazione delle impostazioni - Apri la cartella delle impostazioni attiva

Consente di aprire la cartella attualmente utilizzata per salvare le impostazioni. In questo modo si conosce la posizione di salvataggio delle impostazioni ed è possibile eseguire il backup delle impostazioni.

Impostazioni di sincronizzazione - Cartella master

Consente di specificare la posizione di salvataggio delle impostazioni di riferimento.

Impostazioni di sincronizzazione - Sincronizza a ciascun lancio

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono sincronizzate ogni volta che viene lanciato WaveLab.

Impostazioni di sincronizzazione - Sincronizza al prossimo lancio

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono sincronizzate al successivo lancio di WaveLab.

Impostazioni di sincronizzazione - Gestione delle preferenze

Consente di determinare la modalità di sincronizzazione delle preferenze (ovvero, tutte le impostazioni tranne i preset). È possibile ignorarle o rispecchiarle.

Impostazioni di sincronizzazione - Gestione dei preset

Consente di determinare la modalità di sincronizzazione dei preset salvati nella cartella master. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Ignora i preset**: i preset non vengono sincronizzati.
- **Rispecchia i preset**: i preset verranno ripristinati dalla cartella master, indipendentemente dal relativo time stamp. Qualsiasi preset locale aggiuntivo viene eliminato.
- **Importa i nuovi preset**: vengono importati i preset nella cartella master non disponibili nel computer.
- **Aggiorna i vecchi preset**: come sopra, ma i preset esistenti vengono sovrascritti se è disponibile una nuova versione nella cartella master.

Ignora le cartelle dei preset seguenti (separarle con un punto e virgola)

Consente di specificare quali cartelle di preset ignorare durante la sincronizzazione delle impostazioni. Ad esempio, per ignorare le impostazioni Connessioni Audio VST, aggiungere "Connessioni Audio VST" al campo.

Impostazioni di sincronizzazione - Aggiorna il master

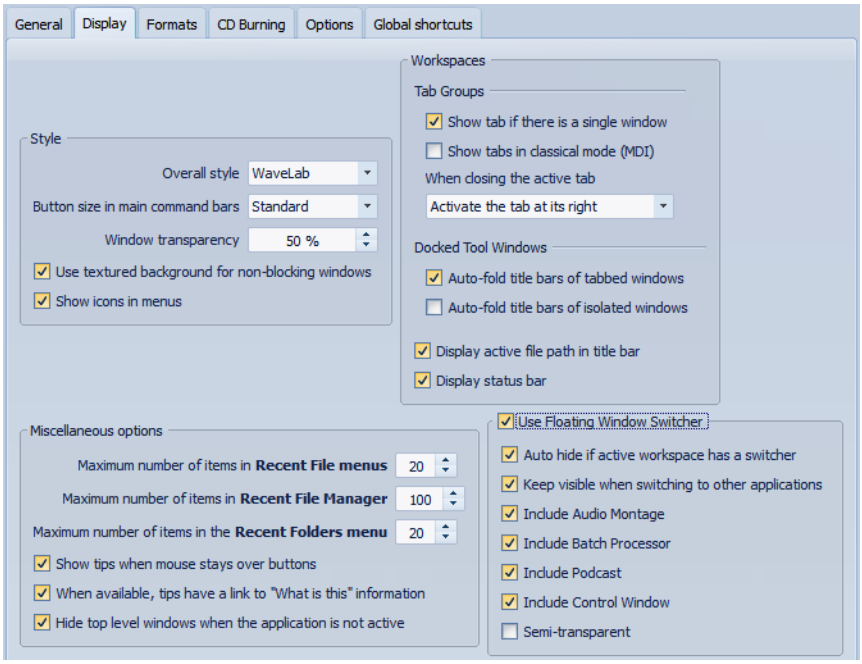
Se si fa clic su questo pulsante, le impostazioni in uso durante il lancio di WaveLab vengono utilizzate per aggiornare la cartella master.

IMPORTANTE

Questa procedura può essere eseguita dall'amministratore di sistema se sono in uso più stazioni di WaveLab.

Linguetta Visualizzazione

Questa linguetta consente di modificare numerosi aspetti dell'interfaccia utente da applicare a tutta l'applicazione. Tali opzioni forniscono informazioni utili e migliorano l'utilizzabilità del prodotto, tuttavia possono essere disattivate per semplificare l'interfaccia.



Stile

Stile generale

Consente di modificare l'aspetto complessivo dell'applicazione.

Dimensione dei pulsanti nella barra dei comandi principale

Consente di aumentare la dimensione dei pulsanti nella barra dei comandi, ma non nelle finestre degli strumenti di utility.

Trasparenza della finestra

Consente di definire il grado di trasparenza per le finestre per le quali è attivata.

Usa uno sfondo texturizzato per le finestre non bloccanti

Se questa opzione è attivata, è possibile determinare facilmente se una finestra di dialogo è o meno modale.

Visualizza le icone nei menu

Se questa opzione è attivata, vengono visualizzate le icone nei menu di testo.

Opzioni varie

Numero massimo di voci nei menu dei File Recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu.

Numero massimo di voci nel Gestore dei File Recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nel Gestore dei File Recenti.

Numero massimo di voci nel menu delle Cartelle Recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu delle Cartelle Recenti.

Visualizza un box di informazioni quando il mouse rimane sopra i pulsanti

Se questa opzione è attivata, i tooltip vengono visualizzati quando si sposta il cursore del mouse sui pulsanti della barra dei comandi o sui marker.

Se disponibile, i box di informazioni contengono un link all'informazione "Cos è?"

Se questa opzione è attivata, i tooltip contengono l'informazione "Cos è?", se disponibile.

Nascondi le finestre più in alto quando l'applicazione non è attiva (solo Windows).

Se questa opzione è attivata, tutte le finestre fluttuanti vengono automaticamente nascoste quando un'altra applicazione diventa attiva. In caso contrario, le finestre fluttuanti rimarranno in alto rispetto alle altre finestre dell'applicazione.

Aree Lavoro

Gruppi di linguette - Visualizza linguetta se è presente una finestra singola

Se questa opzione è attivata, le linguette sono sempre visibili, anche se un solo file è attivo.

Gruppi di linguette - Visualizza linguette in modalità classica (MDI)

Se questa opzione è attivata, le linguette sono sempre visibili in modalità classica (MDI). (solo area di lavoro File Audio)

Gruppi di linguette - Alla chiusura della linguetta attiva

Consente di determinare il comportamento del programma alla chiusura della linguetta attiva.

Finestre degli strumenti di utility ancorate - Ripiega automaticamente le barre dei titoli delle finestre isolate

Se queste opzioni sono attivate, la barra del titolo delle finestre ancorate relative agli strumenti di utility viene parzialmente nascosta, in modo da garantire maggiore spazio all'area dei contenuti. Rimane visibile una barra molto sottile.

Per dispiegare una barra del titolo, portare semplicemente il cursore del mouse sopra la barra sottile.

Visualizza il percorso del file attivo nella barra del titolo

Consente di visualizzare il percorso del file attivo nella barra del titolo dell'area di lavoro.

Visualizza la barra di stato

Se questa opzione è attivata, viene visualizzata una barra di stato nella parte inferiore di ciascuna area lavoro. Questa barra viene utilizzata per visualizzare dei suggerimenti, ad esempio quando ci si sposta con il mouse in un menu.

Usa il Commutatore delle Finestre Fluttuanti

Consente di attivare il Commutatore delle Finestre Fluttuanti.

Nascondi automaticamente solo se l'Area Lavoro attiva ha un commutatore

Se questa opzione è attivata, il Commutatore delle Finestre Fluttuanti è visibile solo nei seguenti casi:

- WaveLab non è attivo e non è presente alcuna finestra bloccante. Il commutatore apparente consente di riattivare facilmente WaveLab o di trascinare un file per aprirlo in WaveLab.
- L'area di lavoro attiva non presenta una barra commutatrice.

Mantieni visibile quando si passa ad altre applicazioni

Consente di mantenere il Commutatore delle Finestre Fluttuanti visibile quando WaveLab non è l'applicazione attiva.

Includi il montaggio audio

Consente di abilitare il pulsante che attiva l'area di lavoro Montaggio Audio nel Commutatore delle Finestre Fluttuanti.

Includi il processore batch

Consente di abilitare il pulsante che attiva l'area di lavoro Processori Batch nel Commutatore delle Finestre Fluttuanti.

Includi il Podcast

Consente di abilitare il pulsante che attiva l'area di lavoro Podcast nel Commutatore delle Finestre Fluttuanti.

Includi la Finestra di Controllo

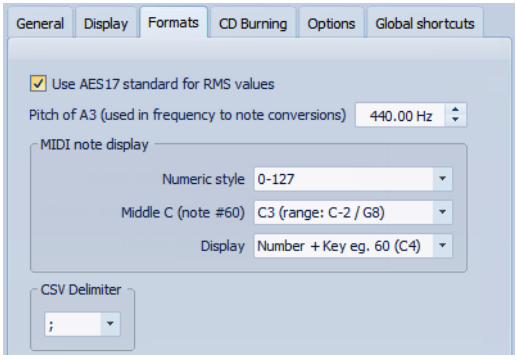
Consente di abilitare il pulsante che attiva l'area di lavoro Finestra di Controllo nel Commutatore delle Finestre Fluttuanti.

Semi-trasparente

Consente di visualizzare il Commutatore delle Finestre Fluttuanti in maniera semi-trasparente, in base alle impostazioni nel campo **Trasparenza della finestra** nella sezione **Stile**.

Linguetta Formati

Questa linguetta consente di regolare le impostazioni per alcuni dei formati e delle unità audio utilizzati da WaveLab.



Usa lo standard AES17 per i valori RMS

Consente di determinare la modalità di segnalazione dei valori RMS.

- Se questa opzione è attivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è 0 dB. Segue lo standard AES17.
- Se questa opzione è disattivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è -3 dB.

Altezza di A3 (usata nella conversione da frequenza a nota)

Consente di impostare l'altezza di riferimento in WaveLab. Le conversioni da frequenza a nota useranno questo valore di altezza come riferimento.

Visualizzazione delle note MIDI

Le opzioni in questa sezione consentono di scegliere se visualizzare i vari tasti in WaveLab con l'altezza o il numero della nota MIDI del tasto. Nella notazione musicale, i tasti sono delimitati in base alle altezze relative. Ad esempio, C3 indica la nota C (Do) nella terza ottava.

Ciascun tasto corrisponde a un numero di nota MIDA da 0 a 127. Ad esempio, il tasto C3 corrisponde al numero di nota MIDI 48. I numeri di nota MIDI consentono ai campionatori di mappare automaticamente i campioni dei tasti corretti.

Visualizzazione delle note MIDI - Stile numerico

Consente di determinare il formato per le note MIDI visualizzate come numeri.

Visualizzazione delle note MIDI - C centrale (nota #60)

Consente di determinare la convenzione dei tasti per l'intervallo di note MIDI (0-127).

Visualizzazione delle note MIDI - Visualizzazione

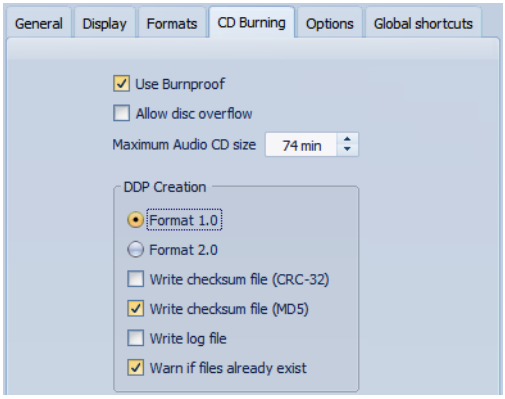
Consente di determinare la modalità di visualizzazione delle note MIDI nell'applicazione.

Delimitatore CSV

In più posizioni di WaveLab, è possibile esportare informazioni nel formato di testo CSV. Questa opzione consente di impostare il carattere che si desidera utilizzare come un delimitatore di testo per ottenere la migliore corrispondenza con il software di terzi da cui si importano questi file.

Linguetta Scrittura di un CD

In questa linguetta è possibile impostare un numero di parametri per la scrittura di un CD.



Utilizza Burnproof

Consente di risolvere automaticamente possibili errori di buffer underrun, a patto che il masterizzatore di CD supporti questa tecnologia.

Consenti l'overflow del disco

Consente a WaveLab di tentare di scrivere più dati (massimo 2 minuti) rispetto alla capacità ufficiale del disco.

Dimensione massima del CD Audio

Consente di specificare la lunghezza massima per un CD. Se il progetto audio supera questa lunghezza, viene visualizzato un messaggio di allerta.

La lunghezza massima standard è di 74 minuti.

Creazione DDP - Formato 1.0/Formato 2.0

Consente di determinare il formato da creare quando si producono dei file DDP per un progetto audio.

Scrivi una somma di controllo (CRC-32)

Se questa opzione è attivata, un file chiamato «CHECKSUM.CHK» verrà aggiunto ai file DDP creati sul disco rigido. La somma di controllo contiene le somme di controllo CRC32 dei file DDP creati.

Scrivi una somma di controllo (MD5)

Se questa opzione è attivata, un file chiamato «CHECKSUM.MD5» verrà aggiunto ai file DDP creati sul disco rigido. La somma di controllo contiene le somme di controllo MD5 dei file DDP creati.

Scrivi un file di log

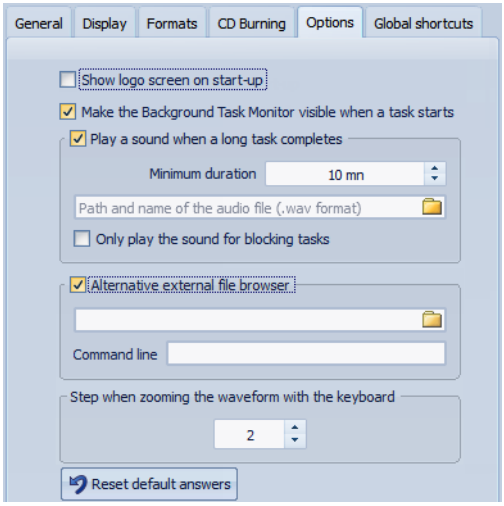
Se questa opzione è attivata, un file di testo chiamato «gear.log» verrà aggiunto ai file DDP creati sul disco rigido. Il file di log contiene la traccia di tutte le operazioni.

Avvertimento se i file sono già esistenti

Se questa opzione è attivata, verrà visualizzato un messaggio di allerta se i file sono sul punto di essere sovrascritti nella cartella di destinazione selezionata.

Linguetta Opzioni

In questa linguetta è possibile controllare le opzioni di avvio a livello di applicazione. È inoltre possibile reimpostare i box dei messaggi di default.



All'avvio, mostra schermata con il logo

Consente di determinare se visualizzare il logo di WaveLab durante l'inizializzazione.

Rendi visibile il Monitoraggio delle operazioni in background quando viene avviato un processo

Se questa opzione è attivata, si apre la finestra Operazioni in background quando si avvia un'operazione in background.

Riproduci un suono al completamento di un processo di lunga durata

Consente di selezionare un suono da riprodurre al completamento di un processo.

Durata minima

Consente di specificare la durata di un processo affinché un suono venga attivato al suo completamento. Quando la durata del processo è inferiore, nessun suono viene attivato.

Percorso e nome del file audio

Consente di selezionare il file audio da riprodurre. Nei sistemi Windows, il formato del file deve essere WAV, nei sistemi Mac OS deve corrispondere a WAV o AIFF.

Riproduci solamente il suono per le operazioni bloccanti

Se questa opzione è attivata, il suono viene riprodotto solo se l'operazione impedisce il lavoro in qualsiasi altra posizione di WaveLab. Ad esempio, le operazioni in background non producono un suono al completamento.

Browser dei file esterno alternativo

Consente di specificare un browser dei file esterno alternativo che si apre quando si utilizzano le opzioni **Mostra la cartella in Windows Explorer/Mac OS Finder** o **Mostra i file in Windows Explorer/Mac OS Finder** in WaveLab.

Se l'applicazione richiede una speciale formattazione della riga di comando, è possibile specificarla nel campo **Riga di comando**. Utilizzare il simbolo `%1` come segnaposto per il file o la cartella che si desidera raggiungere.

Intervallo per il comando da tastiera dello zoom

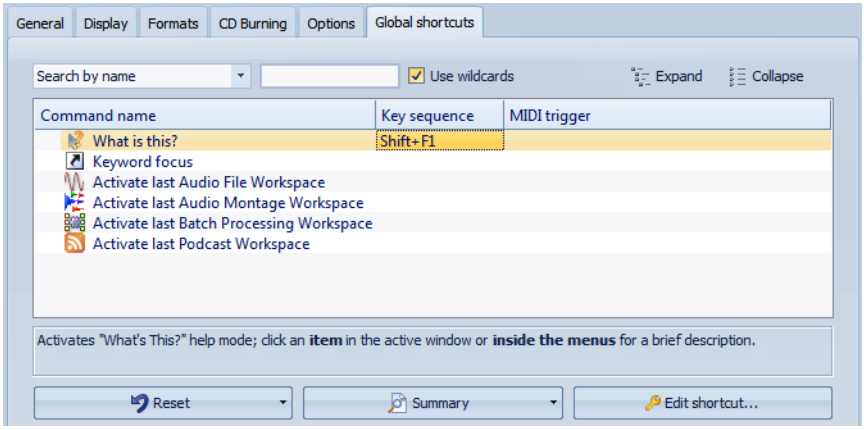
Consente di specificare come cambia il fattore di zoom della forma d'onda ogni volta che vengono attivate le scorciatoie dello zoom. Valori più elevati consentono di aumentare o ridurre l'ingrandimento più rapidamente ma con step più ampi.

Reinizializza le risposte di default

Consente di reimpostare tutte le opzioni dei box dei messaggi alle impostazioni di default. Ad esempio, vengono annullate le opzioni «Non mostrare più».

Linguetta Scorciatoie globali

Questa linguetta consente di modificare le sequenze di tasti per le scorciatoie disponibili in tutte le aree di lavoro.



Ricerca per nome

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri «*» e «?» per la ricerca.

«*» sostituisce zero o più caratteri, mentre «?» sostituisce un carattere qualsiasi.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare «*» per visualizzare tutti i comandi che sono già associati a una scorciatoia.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie.

Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni di default.

Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in HTML o come stampa.

Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie, in cui è possibile modificare la scorciatoia selezionata.

LINK CORRELATI

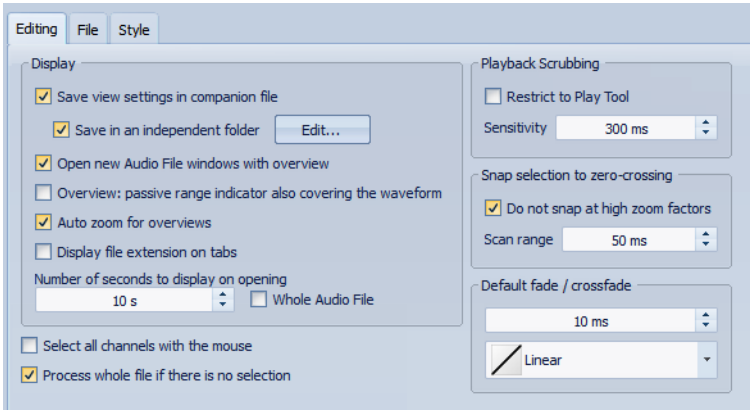
Informazioni sulla personalizzazione delle scorciatoie a pag. 673
Impostazioni multiutente a pag. 731

Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio

In questa finestra di dialogo è possibile definire le impostazioni per eseguire modifiche nell'area di lavoro File Audio. Tuttavia, tali impostazioni hanno effetto anche su altre parti di WaveLab. È possibile scegliere le impostazioni di default per la modifica e la riproduzione, regolare l'aspetto visivo delle visualizzazioni della forma d'onda e determinare il funzionamento di WaveLab con file di picco e audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio**.

Linguetta Modifica



Salva le impostazioni di visualizzazione in un file compagno

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di ingrandimento, righello e opzionalmente il preset della Sezione Master associati al file audio vengono salvati in un file compagno. Quando il file audio viene riaperto, vengono utilizzate nuovamente queste impostazioni. L'eliminazione di un file compagno non modifica i contenuti audio.

Salva in una cartella indipendente

Se questa opzione è attivata, il file compagno non viene salvato nella stessa cartella del relativo file audio, ma in una cartella specifica di propria scelta.

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo Cartelle in cui è possibile specificare dove salvare i file compagno.

Apri una nuova finestra del file audio con una vista d'insieme

Se questa opzione è attivata, quando viene aperto un file audio viene visualizzata anche una vista d'insieme (panoramica).

Vista panoramica: gli indicatori passivi coprono anche la forma d'onda

Se questa opzione è attivata, l'indicatore dell'intervallo visualizzato nel righello del tempo della vista panoramica copre anche l'area della forma d'onda. A differenza dell'indicatore del righello di tempo, l'opzione è passiva e non può essere modificata.

Emulazione analogica della forma d'onda al livello di zoom dei campioni

Se questa opzione è attivata e una forma d'onda viene zoomata al livello dei singoli campioni nella linea del tempo, viene visualizzata un'emulazione analogica della forma d'onda.

Ingrandimento autom. per conservare la vista d'insieme

Se questa opzione è attivata all'apertura di un file, l'ingrandimento della vista d'insieme è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

Visualizza l'estensione dei file nelle linguette

Se questa opzione è attivata, nelle linguette vengono visualizzati i nomi dei file con le relative estensioni. Ad esempio, «piano.mp3» al posto di «piano».

Numero di secondi da visualizzare all'apertura

Consente di specificare il tempo da visualizzare quando si apre un file audio per la prima volta. Questo tempo viene convertito nel fattore di ingrandimento appropriato da WaveLab.

Intero File Audio

Se questa opzione è attivata, l'ingrandimento orizzontale è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

Seleziona tutti i canali con il mouse

Se questa opzione è attivata quando si seleziona un intervallo con il mouse in un file stereo, vengono selezionati entrambi i canali. Per selezionare i canali singolarmente, premere [Shift] durante la selezione. Per passare dalla selezione di un canale all'altro, premere [Tab].

Processa l'intero file se non è presente una selezione

Se questa opzione è attivata e se sta per essere applicato un processo a un file audio, se non vi è una selezione audio viene processato l'intero file. Nella medesima situazione, se l'opzione non è attiva viene visualizzato un messaggio di allerta.

Scrubbing della riproduzione - Solo con lo strumento Riproduci

Se questa opzione è attivata, la funzione ha effetto solo se viene utilizzato lo strumento Riproduci.

Scrubbing della riproduzione - Sensibilità

Consente di impostare la durata del loop del micro audio che viene eseguito quando si sposta il cursore del mouse sopra il righello del tempo.

Aggancia selezione al punto di zero - Non eseguire l'agganciamento a fattori di ingrandimento elevati

Se questa opzione è attivata, lo scatto non ha luogo se viene visualizzata la forma d'onda a un fattore di ingrandimento elevato.

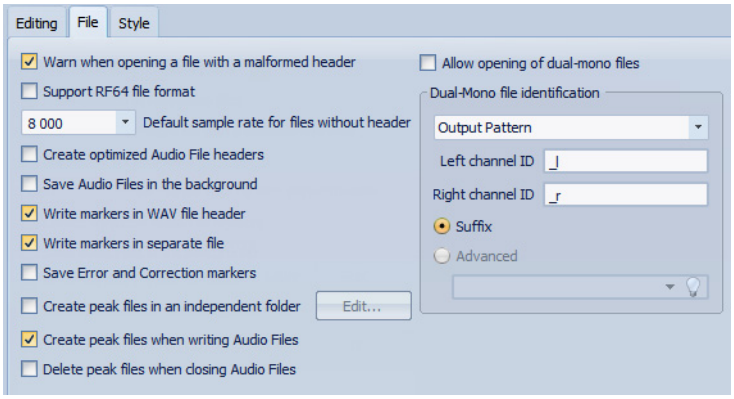
Aggancia selezione al punto di zero - Intervallo di scansione

Consente di definire l'intervallo in base al quale WaveLab può cercare un punto di zero in direzione sinistra e destra.

Dissolvenze/dissolvenze incrociate di default

Consente di specificare la durata e la forma di default delle dissolvenze o delle dissolvenze incrociate create automaticamente da WaveLab in determinati processi.

Linguetta File



Avvisa quando viene aperto un file con un'intestazione non conforme

Se questa opzione è attivata, viene visualizzato un messaggio quando si apre un file che presenta problemi nell'intestazione. Si potrebbe trattare di un file danneggiato oppure di un file non formattato adeguatamente da un'altra applicazione.

Se questa opzione non è attivata, WaveLab cercherà di aprire il file, ma non si verrà informati di eventuali problemi.

Supporto del formato file RF64

Se questa opzione è attivata, WaveLab crea file WAV che possono essere maggiori di 2 GB. Questo tipo di file non è supportato da tutte le applicazioni.

Frequenza di campionamento di default per i file senza intestazione

Consente di specificare la frequenza di campionamento dei file audio che non possiedono un'intestazione che descrive questa proprietà.

Crea intestazioni dei file audio ottimizzate

Se questa opzione è attivata, WaveLab aumenta le intestazioni dei file WAV fino a un valore che migliora leggermente l'accesso al disco. Sebbene si tratti di una procedura standard, non tutte le applicazioni sono in grado di aprire questo tipo di file correttamente.

Salva i file audio in background

Se questa opzione è attivata, WaveLab salva i file audio in background consentendo all'utente di continuare a lavorare.

Scrivi marker in intestazione file WAV

Se questa opzione è attivata, i marker vengono scritti nelle intestazioni dei file WAV. In questo modo, i marker sono sempre disponibili anche se si aprono i file in un'altra applicazione.

Scrivi i marker in un file separato

Se questa opzione è attivata, i marker vengono scritti in un file separato (estensione .MRK) salvato nella stessa cartella del file audio. Questo consente di supportare i marker in formati file che non supportano i marker, o che non li supportano con le modalità avanzate di WaveLab.

Salva i marker di errore e correzione

Se questa opzione è attivata, i marker di errore e correzione vengono salvati con gli altri marker.

Crea file di picco in una cartella indipendente

Se questa opzione è attivata, i file di picco non vengono salvati nella stessa cartella del file audio di riferimento. È possibile specificare la posizione della cartella facendo clic su **Modifica** e specificando una cartella.

Crea file di picco quando vengono scritti i file audio

Se questa opzione è attivata, WaveLab scrive file di picco durante la renderizzazione dei file audio.

Elimina i file di picco quando si chiudono i file audio

Se questa opzione è attivata, vengono eliminati i file di picco dopo l'uso. In questo modo viene salvato spazio su disco ma i file audio impiegano più tempo per aprirsi.

Consenti apertura di file dual-mono

Consente di riconoscere più file mono selezionati come file stereo in base al relativo nome e di modificarli come un file stereo.

Identificazione dei file dual-mono - Creazione dei nomi/Interpretazione dei nomi

È possibile definire un pattern di creazione dei nomi e fino a 7 pattern di interpretazione dei nomi per diversi schemi di assegnazione nomi.

- I pattern di interpretazione dei nomi (fino a 7) sono utilizzati da WaveLab per identificare il canale originale di file mono attraverso un'analisi dei relativi nomi.
- Il pattern di creazione dei nomi (solo 1) viene utilizzato da WaveLab per aggiungere il suffisso specificato ai file audio durante la creazione di file dual-mono. Il suffisso di default è «-L» e «-R».

Identificazione dei file dual-mono - ID del canale sinistro/ID del canale destro

Questi ID sono le sequenze di caratteri utilizzate per identificare i file del canale sinistro e destro nei relativi nomi. Ad esempio, «_l» per il canale sinistro e «_r» per il canale destro.

Identificazione dei file dual-mono - Suffisso

In questa modalità, è necessario posizionare la stringa ID del canale alla fine del nome del file.

Identificazione dei file dual-mono - Avanzato

In questa modalità, è possibile posizionare la stringa ID del canale ovunque nel nome del file e non solo come suffisso. A tale scopo, è necessario definire un pattern di nome. Tale pattern deve disporre di una sezione {cattura}.

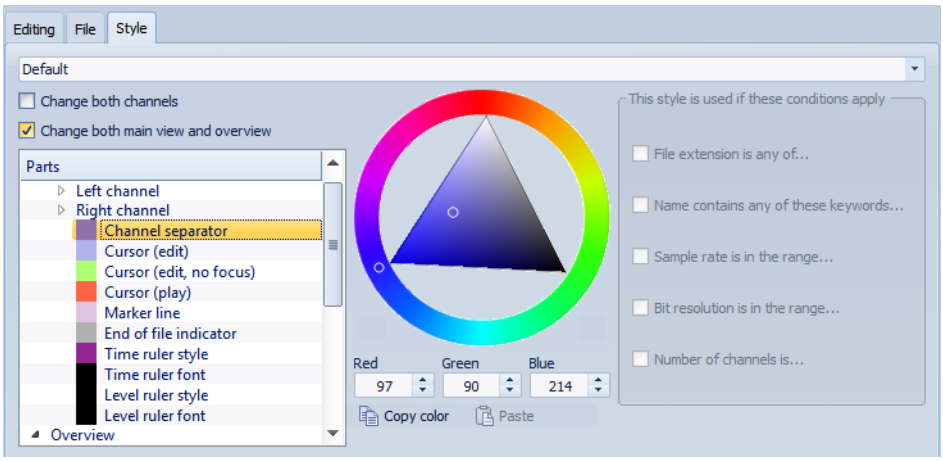
I suffissi di default per il riconoscimento di file dual-mono sono i seguenti:

- -L/-R
- _L/_R
- .L/.R

Questa modalità è disponibile solo per i pattern di interpretazione dei nomi.

Linguetta Stile

Questa linguetta consente di specificare colori personalizzati per le parti della finestra wave.

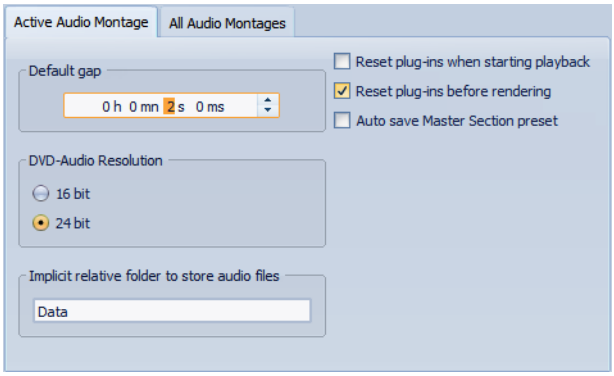


Finestra di dialogo Preferenze del montaggio audio

In Preferenze del montaggio audio, è possibile impostare i parametri generali per tutti i montaggi audio o solo per il montaggio audio attivo.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze del montaggio audio**.

Linguetta Montaggio audio attivo



Le impostazioni configurate in questa linguetta vengono applicate solo al montaggio audio attivo.

Spazio vuoto di default

Consente di impostare lo spazio vuoto di default per clip. Questa impostazione viene utilizzata per separare le clip, ad esempio quando si inseriscono più clip contemporaneamente.

Risoluzione del DVD-Audio

Consente di definire la risoluzione del DVD-Audio per la scrittura del montaggio audio in DVD-Audio. È possibile selezionare l'opzione a 16 bit (più spazio disponibile) o a 24 bit (migliore qualità).

Cartella implicita per il salvataggio dei file audio

Consente di impostare il percorso, relativo alla cartella del montaggio audio, nella cartella in cui i file audio vengono creati implicitamente. Ad esempio, se si digita «Dati» nel campo di testo, viene creata una cartella denominata «Dati» nella cartella del montaggio audio. I file in questa cartella non vengono eliminati quando si chiude il montaggio audio.

Se non viene definita alcuna cartella, verrà utilizzata la cartella del montaggio audio.

Reinizializza i plug-in all'avvio della riproduzione

Se questa opzione è attivata, tutti i plug-in degli effetti attivi vengono istruiti per rilasciare tutti i campioni nella relativa memoria quando si attiva la riproduzione.

Attivarla se si percepiscono click o rumori quando la posizione di riproduzione raggiunge l'inizio di una clip con effetti (solitamente ritardo o riverbero). In caso contrario, si consiglia di lasciare disattivata questa opzione in quanto potrebbe portare a una risposta ritardata all'avvio della riproduzione.

Si raccomanda di disattivare questa opzione, a meno che non si verifichi carenza di memoria provocata da un numero eccessivo di plug-in.

Reinizializza i plug-in prima del rendering

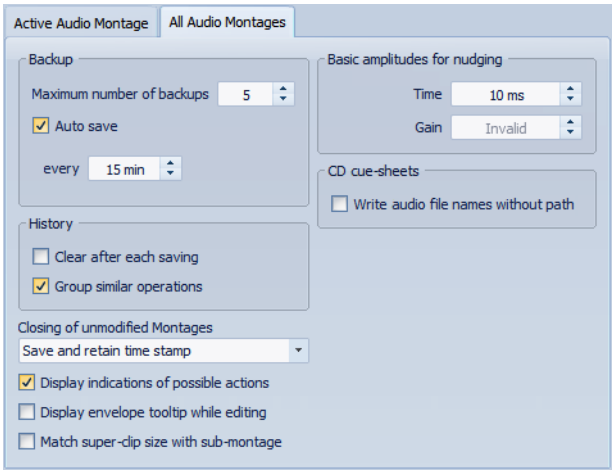
Se questa opzione è attivata prima della renderizzazione, tutti i plug-in attivi vengono ricaricati.

Utilizzarla se si percepiscono click o rumori nei file audio renderizzati.

Salva automaticamente il preset della Sezione Master

Consente di salvare automaticamente il preset della Sezione Master corrente insieme al montaggio audio, quando lo si chiude. Ciò è particolarmente utile quando si lavora con un montaggio audio alla volta.

Linguetta Tutti i montaggi audio



Le impostazioni configurate in questa linguetta vengono applicate a tutti i montaggi audio.

Numero massimo di backup

Consente di specificare il numero di versioni precedenti da mantenere.

Salvataggio automatico

Consente di salvare automaticamente il montaggio audio negli intervalli che è possibile specificare nel campo di tempo seguente.

Storia - Azzera dopo ogni salvataggio

Consente di azzerare la memoria utilizzata dalla storia delle operazioni ogni volta che viene salvato manualmente il montaggio audio. Qualsiasi operazione eseguita prima del salvataggio non può più essere annullata.

Storia - Raggruppa le operazioni similari

Consente di raggruppare operazioni successive simili in un'operazione di annullamento.

Ad esempio, se si sposta una clip in diversi passaggi fino a trovare la posizione corretta, è possibile annullare ciascun passaggio, come avviene solitamente. Tuttavia, non appena viene eseguita un'altra operazione, tutti i passaggi precedenti sono considerati come una voce nella storia dell'annullamento. In questo modo si risparmia memoria e si semplifica il lavoro, in quanto non è necessario annullare ciascun passaggio per tornare alla posizione originale della clip.

Chiusura dei Montaggi non modificati

Consente di definire le azioni eseguite alla chiusura di un montaggio audio non modificato. Un montaggio audio viene contrassegnato come modificato solo se sono stati modificati i dati legati all'audio. Possono essere selezionate le seguenti opzioni:

- **Salva e aggiorna i time stamp**: il montaggio audio viene salvato per ricordare lo stato corrente (ad esempio, selezione e ingrandimento) e il time stamp del relativo file viene aggiornato.
- **Salva e conserva i time stamp**: il montaggio audio viene salvato per ricordare lo stato corrente e il time stamp del relativo file viene conservato.
- **Non salvare**: il montaggio audio non viene salvato e di conseguenza non è conservato per il successivo avvio di WaveLab.

Visualizza indicazioni di possibili azioni

Consente di visualizzare indicazioni nella barra dello stato del montaggio audio in relazione alle azioni che è possibile eseguire alla posizione corrente del mouse nella finestra del montaggio.

Visualizza un tooltip per gli inviluppi mentre è in corso l'editing

Consente di visualizzare un tooltip quando si fa clic e si trascina un elemento di inviluppo. Il tooltip indica il valore della modifica eseguita.

Sincronizza la dimensione delle super-clip e dei sub-montaggi

Se questa opzione è attivata, la lunghezza delle super-clip viene regolata se la lunghezza del file audio corrispondente è modificata.

Ampiezze di base per lo smussamento - Tempo/Guadagno

Questa opzione definisce la regolazione degli elementi quando se ne esegue la modifica con i comandi di spinta. È utilizzata per spostare la posizione degli oggetti o dei bordi e per spostare i guadagni di volume.

Cue Sheet del CD - Scrivi i nomi dei file audio senza percorso

Se questa opzione è attivata, quando si generano dei cue-sheet per il CD i riferimenti ai file audio non dispongono del relativo percorso d'accesso.

Gestione delle impostazioni

È possibile rendere disponibili alcune impostazioni di riferimento ad altre installazioni WaveLab. Queste impostazioni possono quindi essere utilizzate da altre stazioni WaveLab per mantenere le impostazioni sincronizzate su diversi computer.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali** e selezionare la linguetta **Generale**.
2. Nella sezione Localizzazione delle impostazioni, specificare la posizione di salvataggio delle impostazioni.
3. Fare clic su **OK**.

Impostazioni multiutente

Se si utilizzano più stazioni di WaveLab in studio, a scuola, come amministratore e così via, è possibile impostare una stazione WaveLab come stazione master. I preset e le preferenze condivisi di questa stazione possono quindi essere utilizzati da un'altra stazione slave.

È possibile salvare queste impostazioni nella rete locale, ad esempio.

Se l'amministratore aggiorna queste impostazioni, le diverse stazioni di WaveLab possono sincronizzarsi con le impostazioni master. È inoltre possibile utilizzare questa funzionalità per singoli computer allo scopo di eseguire il backup di un'impostazione di riferimento e tornarvi, se necessario.

Le impostazioni nella linguetta **Generale** della finestra di dialogo Preferenze globali non sono sincronizzate. Vengono salvate per ciascun utente in startup.ini (Windows) o startup.plist (Mac).

IMPORTANTE

La sincronizzazione delle impostazioni non può essere eseguita tra PC e Mac.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Preferenze globali a pag. 713

Impostazione di una configurazione multiutente

È possibile utilizzare le impostazioni applicate in una stazione WaveLab master per altre stazioni WaveLab slave.

PROCEDIMENTO

1. Configurare una stazione WaveLab con tutte le impostazioni e i preset che si desidera utilizzare in altre stazioni WaveLab.
2. Assegnare un accesso in sola lettura alla cartella delle impostazioni della stazione WaveLab master.
3. Aprire WaveLab in un'altra stazione per cui si desidera utilizzare le impostazioni master.
4. In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali** e selezionare la linguetta **Generale**.
5. Nella sezione Impostazioni di sincronizzazione, configurare la **Cartella master**, specificare dove sincronizzare le impostazioni e se includere preferenze e/o preset.
6. Fare clic su **OK** e chiudere WaveLab.
7. Copiare il file startup.ini (Windows) o startup.plist (Mac) della stazione WaveLab slave nella cartella delle impostazioni delle altre stazioni WaveLab, eccezion fatta per la stazione WaveLab master.

   In questo modo non è necessario eseguire la procedura sopra descritta in ciascuna stazione slave.

RISULTATO

Tutte le stazioni WaveLab slave utilizzano le impostazioni della stazione WaveLab master.

Informazioni sugli strumenti di utility esterni

In questa finestra di dialogo è possibile configurare gli strumenti di utility esterni da utilizzare con WaveLab. È possibile passare gli argomenti della riga di comando agli strumenti di utility esterni in modo da consentire loro di processare la cartella/il file corrente su cui si sta attualmente lavorando, o la cartella delle impostazioni di WaveLab.

Questa funzione è utile se si desidera modificare un file audio in un'altra applicazione o se si desidera comprimere tutti i file audio in un file ZIP di backup, ad esempio.

Una volta definito uno strumento di utility esterno, è possibile eseguirlo selezionandolo dal menu **Strumenti** nell'area di lavoro File Audio, Montaggio Audio o Processori Batch.

NOTA

Uno strumento di utility esterno funziona solo all'interno dell'area di lavoro in cui viene definito. In questo modo, ciascun tipo di area di lavoro presenta il proprio kit di strumenti di utility esterni.

LINK CORRELATI

Configurazione degli strumenti di utility esterni a pag. 733
Finestra di dialogo Configura gli strumenti di utility esterni a pag. 734

Configurazione degli strumenti di utility esterni

Per selezionare gli strumenti di utility esterni dal menu **Strumenti**, è necessario prima configurarli.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, Montaggio Audio o Processori Batch, selezionare **Strumenti > Configura gli strumenti di utility esterni**.
2. Fare clic sull'icona più per creare una nuova definizione dello strumento di utility.
3. Specificare un titolo, il percorso dello strumento di utility esterno che si desidera eseguire, gli argomenti, una cartella iniziale e un commento.
4. Opzionale: aggiungere più definizioni di strumenti di utility facendo nuovamente clic sull'icona più.
5. Una volta finito, fare clic su **OK**.

RISULTATO

Lo strumento di utility esterno è configurato e può essere selezionato dal menu **Strumenti**.

Una volta configurato uno strumento di utility esterno è possibile assegnare una scorciatoia nella finestra di dialogo Personalizza i comandi del menu **Opzioni**.

LINK CORRELATI

Finestra di dialogo Configura gli strumenti di utility esterni a pag. 734
Informazioni sulla personalizzazione delle scorciatoie a pag. 673

Esecuzione di uno strumento di utility esterno dopo un processo batch

È possibile specificare gli strumenti di utility esterni da eseguire dopo aver completato il processo batch. Ad esempio, è possibile eseguire uno strumento per comprimere i file di uscita o uno strumento FTP per caricare i file su Internet.

PREREQUISITI

È possibile configurare lo strumento di utility esterno da eseguire in seguito al processo batch.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Processori Batch, selezionare la linguetta **Strumento di utility esterno**.
2. Nel menu **In caso di successo, esegui lo strumento di utility esterno**, selezionare lo strumento di utility esterno che si desidera eseguire in seguito al processo batch.

LINK CORRELATI

Configurazione degli strumenti di utility esterni a pag. 733
Finestra di dialogo Configura gli strumenti di utility esterni a pag. 734

Finestra di dialogo Configura gli strumenti di utility esterni

In questa finestra di dialogo è possibile configurare gli strumenti di utility esterni da utilizzare con WaveLab. Ad esempio, è possibile eseguire uno strumento per comprimere i file di uscita o uno strumento FTP per caricare i file su Internet.

Nell'area di lavoro File Audio, Montaggio Audio o Processori Batch, selezionare **Strumenti > Configura gli strumenti di utility esterni**.

Elenco di strumenti di utility esterni

L'elenco di tutti gli strumenti di utility esterni attualmente definiti, nello stesso ordine con cui essi vengono visualizzati nel menu **Strumenti**.

Creazione elemento

Consente di creare una nuova definizione dello strumento.

Eliminazione elemento

Consente di eliminare la definizione dello strumento selezionato dall'elenco.

Spostamento dell'elemento selezionato una posizione verso l'alto/verso il basso

Consente di spostare la definizione dello strumento selezionato di una posizione verso l'alto o verso il basso.

Titolo

Il titolo della definizione dello strumento.

Applicazione

Il percorso completo e il nome del file dell'applicazione da eseguire.

Campo di testo Argomenti

L'elenco degli argomenti da passare all'applicazione. Solitamente è disponibile almeno un argomento, ad esempio il nome file attivo in WaveLab. Gli argomenti necessari variano a seconda dell'applicazione da eseguire. Fare riferimento alla documentazione relativa.

Gli argomenti devono essere separati l'uno dall'altro da un carattere di spazio. Se un argomento contiene caratteri di spazio, deve essere racchiuso tra apici.

È possibile selezionare gli argomenti predefiniti mediante il pulsante del menu accanto al campo di testo.

Pulsante Argomenti

Mediante questo pulsante viene aperto un menu con un elenco di argomenti predefiniti. Si tratta di simboli sostituiti da valori attuali al runtime.

Ad esempio, se si seleziona dal menu **Il nome del file attivo con il relativo percorso d'accesso**, viene inserito il testo seguente: **$(FilePathAndName)**. Al runtime, il simbolo può essere sostituito da **C:/Music/Piano.wav**, supponendo si tratti del file attivo in WaveLab.

Cartella iniziale

Specificare qui il percorso di riferimento che può essere necessario per l'applicazione. Il percorso varia a seconda dell'applicazione. Questa impostazione è facoltativa.

Commento

Consente di aggiungere commenti.

Prima dell'esecuzione - Avverti se il file attivo contiene delle modifiche non salvate (solo aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio)

Se questa opzione è attivata, WaveLab avvisa l'utente se il file attivo presenta modifiche non salvate prima dell'esecuzione dello strumento di utility esterno.

Prima dell'esecuzione - Chiudi il file attivo (solo aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio)

Se questa opzione è attivata, WaveLab chiude il file attivo prima dell'esecuzione dello strumento di utility esterno. Questa opzione può essere utile se lo strumento di utility è destinato a modificare il file attivo.

Prima dell'esecuzione - Arresta riproduzione (solo aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio)

Se questa opzione è attivata, WaveLab arresta la riproduzione del file prima dell'esecuzione dello strumento di utility esterno. Questa opzione può essere utile se lo strumento di utility è destinato a riprodurre il file.

LINK CORRELATI

Informazioni sugli strumenti di utility esterni a pag. 732
Configurazione degli strumenti di utility esterni a pag. 733

Riferimento dei plug-in

Steinberg ha creato Virtual Studio Technology (VST) per fare in modo che i plug-in di effetti possano integrarsi con editor audio come WaveLab. VST utilizza l'Elaborazione numerica dei segnali (DSP) per simulare fedelmente gli effetti tipici dell'hardware di uno studio di registrazione nel software.

Sono disponibili moltissimi plug-in, da prodotti freeware a prodotti commerciali di alta fascia.

L'ordine di elaborazione è importante. È possibile modificare l'ordine in cui gli affetti vengono applicati trascinando le icone relative tra gli slot. WaveLab fornisce gli slot per un massimo di dieci plug-in.

La maggior parte dei plug-in sono dotati di una GUI (graphical user interface) personalizzata, spesso con controlli simili agli interruttori e alle manopole di un hardware audio. Altri plug-in fanno affidamento per le loro UI sull'applicazione host.

Plug-in integrati

Questi plug-in utilizzano un formato di WaveLab e non possono essere utilizzati con altre applicazioni.

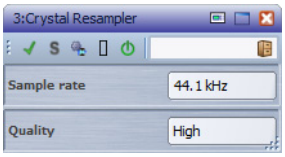
- I plug-in specifici di WaveLab possono essere utilizzati solo nella Sezione Master e nei processi in modalità batch. Tuttavia, alcuni effetti di WaveLab sono inclusi anche come plug-in VST, disponibili come effetti della traccia o della clip nei montaggi audio.
- È possibile specificare quali plug-in rendere disponibili nel pannello Effetti e Dithering della Sezione Master, utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in.
- Solo alcuni plug-in integrati possono essere utilizzati come effetti master quando nel montaggio audio è utilizzata una configurazione multicanale. Si noti che tutti i canali della Sezione Master sono influenzati allo stesso modo.

Crystal Resampler

Questo plug-in è un convertitore professionale della frequenza di campionamento che garantisce un'eccezionale trasparenza e il mantenimento del contenuto della frequenza. È disponibile solo nella Sezione Master.

NOTA

Questo plug-in richiede molte risorse della CPU, specialmente nelle modalità ad elevata qualità.



Sample rate (6-384 kHz)

Consente di definire la frequenza di campionamento di uscita. La frequenza di campionamento di ingresso è determinata invece da quella del file audio o del montaggio audio.

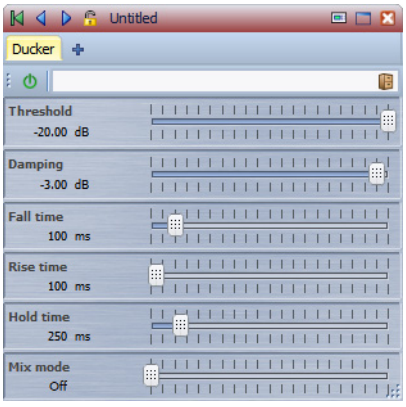
Quality

Consente di definire la qualità dell'algoritmo utilizzato (**Anteprima (rapida)**, **Standard**, **Alta**, **Ultra (lenta)**). In modalità **Anteprima** il carico della CPU è notevolmente inferiore rispetto alla modalità **Ultra**, ma la qualità del suono dell'audio risultante è inferiore.

Ducker

Questo plug-in consente di controllare (modulare) il volume delle clip posizionate su una traccia sulla base del segnale di una o più clip posizionate nella successiva traccia adiacente. Il plug-in Ducker può essere utilizzato solo come un effetto della clip nel montaggio audio.

Esso utilizza le opzioni **Route to...** disponibili nel menu **Track**. È possibile utilizzare le tracce mono o stereo sia per la modulazione sia per la traccia superiore.



Soglia

Consente di impostare la soglia del volume che attiva il Ducker. Le clip nella traccia modulatrice con livelli al di sopra della soglia possono abbassare il livello di una clip nella traccia superiore.

Damping

Consente di impostare la riduzione di livello applicata alla clip nella traccia superiore.

Fall time

Consente di impostare il tempo impiegato dal livello per passare da 0 dB al livello di damping impostato.

Hold time

Quando i segnali di modulazione scendono al di sotto della soglia impostata, questa impostazione determina il tempo durante il quale il livello resterà ridotto prima che inizi a salire di nuovo al livello normale.

Rise time

Consente di impostare il tempo dopo il quale un livello ridotto ritorna al livello normale quando il segnale di modulazione scende al di sotto della soglia impostata (dopo l'**Hold time**).

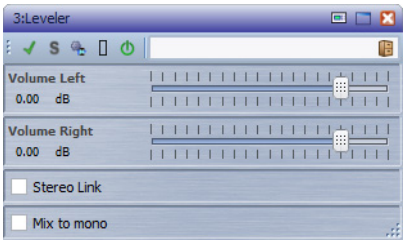
Mix mode

Se questa modalità è attiva, il Ducker produce un mix delle due tracce. Ciò è utile soltanto se l'opzione **Route to upper track only** è stata attivata per la traccia di modulazione. Questa funzione può quindi essere utilizzata per processare numerose clip attraverso la stessa catena di plug-in se più plug-in sono stati assegnati dopo il Ducker nella traccia superiore.

Si noti che l'uscita mixata è controllata dalla traccia superiore. Se non è in esecuzione una clip, entrambe le tracce saranno silenziose.

Leveler

Questo plug-in è utile per correggere uno squilibrio, regolare livelli tra canali stereo o eseguire il mixdown in mono.



Volume Left/Volume Right (da -48dB a 12dB)

Consente di regolare la quantità di segnale da includere nel canale sinistro e/o destro del bus di uscita.

Stereo Link (OFF o LINKED)

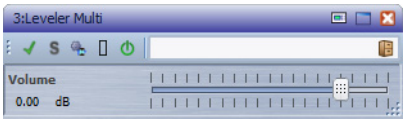
Quando impostato su **LINKED**, **Volume Right** offre lo stesso guadagno impostato per **Volume Left**.

Mix to Mono (OFF o ON)

Quando impostato su **ON**, viene inviato al bus di uscita un mix mono dei canali stereo.

Leveler Multi

Questo plug-in utilizza l'ingresso multicanale e applica un fader a tutti i canali allo stesso modo.



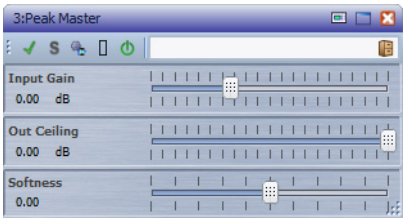
Volume (da -48dB a 12dB)

Consente di regolare il guadagno applicato al segnale prima che sia inviato al bus di uscita.

Peak Master

Questo è un plug-in di base che minimizza i picchi nel file audio, consentendo un mix a volume maggiore privo di clipping. È utile durante l'utilizzo di strumenti dinamici.

Viene utilizzato principalmente come brickwall limiter. Ad esempio, è possibile limitare i picchi audio senza alterare il resto del segnale audio. In questo caso, impostare **Input Gain** su 0 dB e **Out Ceiling** su 0 dB per ottenere un segnale audio senza clipping. Quando viene utilizzato in questo modo, **Peak Master** può essere collocato con eccellenti risultati dopo un plug-in di ricampionamento e prima di un plug-in di dithering.



Input Gain

Intervallo di valori da -12 dB a 24 dB.

Out Ceiling

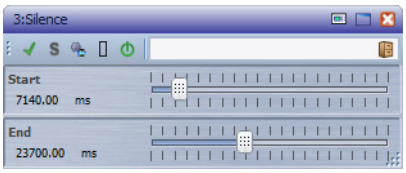
Rappresenta il livello massimo del segnale di uscita. Intervallo di valori da -18 dB a 0 dB.

Morbidezza

Questa opzione regola la velocità a cui il segnale resta invariato dopo che il limiting è stato attivato su alcuni campioni. Intervallo di valori da -5 dB a +5 dB.

Silence

Questo plug-in offre un sistema semplice per inserire un periodo di silenzio delimitato all'inizio o alla fine di un file audio. Utilizzare questo plug-in per aggiungere del silenzio alla fine di un file, in modo che la coda di un plug-in di riverbero non venga tagliata alla fine del file.



Inizio

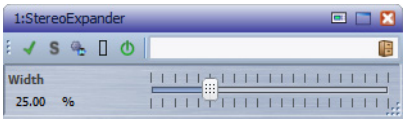
Utilizzare il cursore per inserire da 0 a 60.000 ms di silenzio all'inizio del file.

Fine

Utilizzare il cursore per inserire da 0 a 60.000 ms di silenzio alla fine del file.

Stereo Expander

Questo plug-in è un ottimizzatore dell'ampiezza stereo che fa in modo che un segnale stereo suoni più ampio. Offre migliori risultati se si utilizza materiale stereo originale, invece di canali mono di cui è stato eseguito il panning in posizioni diverse dell'immagine stereo.



Width (da 0 a 100%)

Valori più alti producono un'ampiezza stereo maggiore. Solitamente il valore di **Width** deve essere compreso tra 0% e 20%. Valori elevati possono essere utilizzati per ottenere effetti particolari.

Plug-in VST3 Steinberg

In WaveLab non c'è alcuna limitazione relativa all'utilizzo di plug-in VST. È possibile utilizzarli ovunque possa essere inserito un plug-in.

- È possibile specificare quali plug-in VST rendere disponibili nel pannello Effetti e Dithering della Sezione Master, utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in.
- Per la gestione dei preset dei plug-in VST sono disponibili comandi diversi. È possibile salvare o caricare i programmi degli effetti (preset).

AutoPan

Si tratta di un semplice effetto auto-pan. Questo plug-in può utilizzare diverse forme d'onda per modulare la posizione stereo sinistra-destra (pan) mediante impostazioni di velocità di modulazione manuali.

Rate

Definisce la velocità dell'auto-pan.

Width

Consente di impostare la profondità dell'effetto di auto-pan, cioè a che distanza dall'altoparlante sinistro/destro si dovrebbe spostare il suono.

Selettore delle forme d'onda

Consente di selezionare la forma d'onda di modulazione. L'opzione **Sine** produce uno sweep uniforme, mentre l'opzione **Triangle** crea una rampa, ovvero uno sweep da un altoparlante all'altro e quindi un ritorno rapido.

Brickwall Limiter

Il Brickwall Limiter agisce in modo che il livello di uscita non superi mai un limite definito.

A causa del suo rapido tempo di attacco, il Brickwall Limiter è in grado di ridurre anche dei brevi picchi di livello nell'audio, senza creare artefatti sonori udibili. Viene generata tuttavia una latenza di 1 ms. Questo plug-in dispone di indicatori separati per il livello di ingresso, di uscita e per la quantità di limiting. Il Brickwall Limiter va posizionato alla fine della catena del segnale, prima del dithering.

Threshold (da -20 a 0dB)

Vengono processati solamente i livelli del segnale al di sopra della soglia impostata.

Release (ms)

Determina la quantità di tempo impiegata dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se il pulsante **Auto** è attivo, il Brickwall Limiter trova automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale a seconda del materiale audio.

Link

Se questo pulsante è attivato, il Brickwall Limiter utilizza il canale con il livello più alto per analizzare il segnale in ingresso. Se invece è disattivato, ciascun canale viene analizzato separatamente.

Detect Intersample Clipping

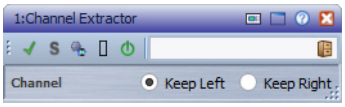
Se questa opzione è attivata, il Brickwall Limiter rileva e limita il segnale tra due campioni per impedire la distorsione durante la conversione dei segnali digitali in segnali analogici.

NOTA

Il Brickwall Limiter è stato progettato per la riduzione di picchi occasionali nel segnale. Se l'indicatore Gain Reduction (GR) indica un limiting costante, provare ad alzare il valore soglia o a ridurre il livello complessivo del segnale in ingresso.

Channel Extractor

Questo plug-in consente di mantenere solamente il canale sinistro o destro di un flusso audio stereo.



Canale

Consente di selezionare se mantenere il canale sinistro o destro del flusso audio stereo.

Chorus

Effetto chorus a fase singola. Funziona raddoppiando l'audio che viene inviato al plug-in con una versione lievemente desintonizzata.

Rate

Se il pulsante sync è attivato, viene qui impostata la velocità dello sweep.

Width

Determina la profondità dell'effetto chorus. Valori elevati producono un effetto più pronunciato.

Spatial

Determina l'ampiezza stereo dell'effetto. Girare la manopola in senso orario per ottenere un effetto stereo più ampio.

Mix

Consente di regolare il bilanciamento del livello tra il segnale dry e il segnale wet. Se l'effetto viene utilizzato in mandata, impostare questo parametro sul valore massimo dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale con/senza effetto tramite la mandata.

Selettore delle forme d'onda

Consente di selezionare la forma d'onda di modulazione che altera il carattere del chorus. Sono disponibili una forma d'onda a seno e una a triangolo.

Delay

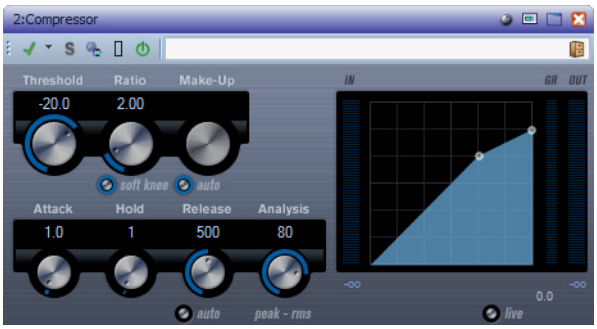
Agisce sull'intervallo di frequenze della modulazione, modificando il tempo di delay iniziale.

Filter Lo/Hi

Consente di filtrare le frequenze basse e alte del segnale dell'effetto.

Compressor

Questo plug-in riduce l'intervallo dinamico dell'audio, rendendo più potenti i suoni più deboli o più deboli i suoni più potenti o entrambe le operazioni.



Questo plug-in dispone di controlli separati per i parametri **Threshold**, **Ratio**, **Attack**, **Hold**, **Release** e **Make-up gain**. Dispone inoltre di un display separato per la visualizzazione grafica della curva del compressore sulla base delle impostazioni dei parametri **Threshold** e **Ratio**. Il Compressor presenta anche un indicatore di **Gain Reduction (GR)** che visualizza la quantità di riduzione del guadagno in dB, le modalità di compressione **Soft knee**/**Hard knee** e una funzione Auto dipendente dal programma per il parametro **Release**.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale il compressore entra in funzione. I livelli del segnale al di sopra di questo valore soglia vengono influenzati dall'effetto, mentre i livelli al di sotto non vengono processati.

Ratio (da 1:1 a 8:1)

Consente di impostare il valore della riduzione della guadagno applicato ai segnali al di sopra della soglia impostata. Un valore di 3:1 significa, ad esempio, che per ogni aumento di 3 dB del livello di ingresso, il livello di uscita aumenta di solo 1 dB.

Soft Knee

Se questo pulsante è disattivato, i segnali al di sopra della soglia verranno compressi istantaneamente, in base al valore ratio (hard knee) impostato. Se il parametro **Soft Knee** è attivato, l'inizio della compressione è più graduale e si ottengono risultati meno drastici.

Make-up (da 0 a 24 dB o modalità Auto)

Compensa le perdite di guadagno in uscita causate dalla compressione. Se il pulsante **Auto** è attivo, la manopola diventa scura e l'uscita viene regolata automaticamente per la perdita del guadagno.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Determina la rapidità con la quale il compressore risponderà ai segnali che superano la soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Hold (da 0 a 5.000 ms)

Imposta il tempo in cui la compressione applicata agirà sul segnale dopo aver superato il valore soglia (Threshold). Tempi brevi sono utili per ottenere un effetto ducking in «stile DJ», mentre tempi più lunghi sono necessari per un effetto ducking musicale, ad esempio quando si lavora a un documentario.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Determina la quantità di tempo impiegata dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivato il pulsante **Auto**, il compressore individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Analysis (da 0 a 100) (da Pure Peak a Pure RMS)

Consente di determinare se il segnale in ingresso viene analizzato in base al valore di picco, al valore RMS o a un'unione di entrambi. Un valore pari a 0 corrisponde a puro picco, pari a 100 a puro RMS. La modalità **RMS** opera usando la potenza media del segnale audio come base, mentre la modalità **Peak** agisce più sui livelli di picco. Come linea guida generale, la modalità **RMS** funziona meglio su materiale con pochi transienti, come ad esempio le parti vocali, mentre la modalità **Peak** è più adatta a materiale percussivo con molti picchi dei transienti.

Live

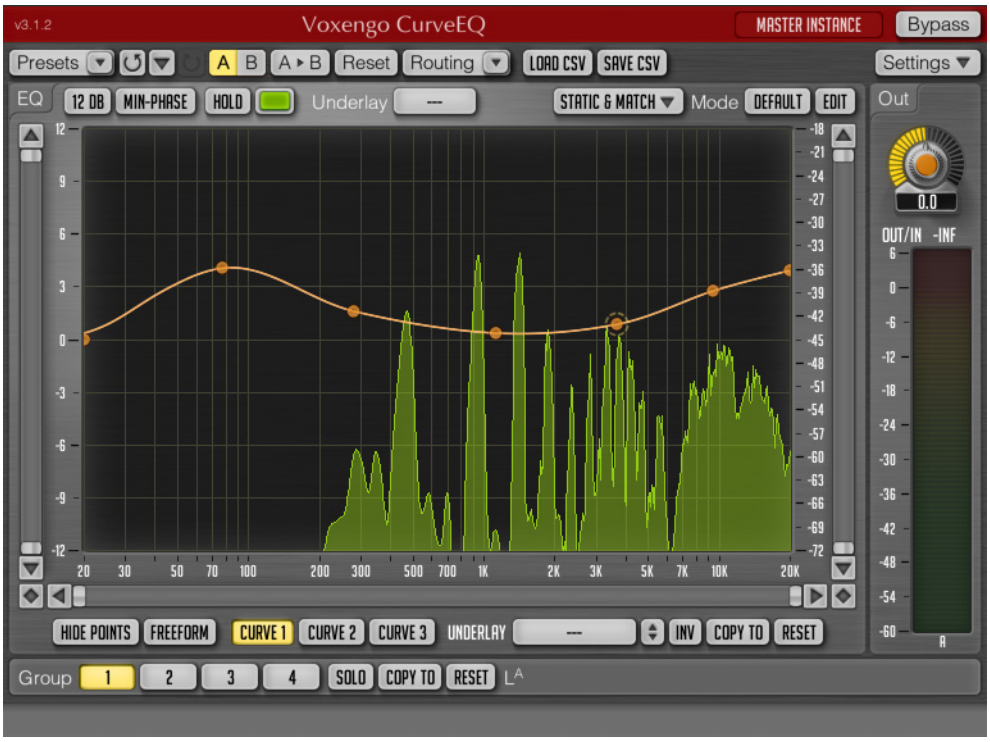
Se questo pulsante è attivo, viene disabilitata la funzione look-ahead del Compressor. Il look ahead produce un processing più accurato ma aggiungerà un determinato quantitativo di latenza come compromesso. Se la modalità **Live** è attivata, non vi è alcuna latenza; questa situazione potrebbe essere più indicata per il processamento in tempo reale.

CurveEQ

Voxengo CurveEQ è un equalizzatore di tipo spline destinato all'utilizzo all'interno di applicazioni di produzione musicale e audio professionali. CurveEQ consente di visualizzare la risposta del filtro mediante una spline, cioè una linea curva regolare. È così possibile visualizzare il modo in cui l'equalizzatore altera il suono.

CurveEQ implementa la tecnologia di corrispondenza spettrale (chiamata anche spectrum matching), che consente di trasferire l'immagine spettrale di una determinata registrazione a un'altra registrazione. In altre parole, è possibile copiare il bilanciamento delle frequenze di determinati mix esistenti di comprovata efficacia, in modo da migliorare la qualità e la resa di altri mix. I filtri di CurveEQ possono essere impostati a scelta sulle modalità a fase lineare e a fase minima. CurveEQ dispone inoltre di un analizzatore di spettro personalizzabile. Inoltre, è possibile visualizzare, salvare e caricare dei grafici di spettri statici a scopo di confronto e corrispondenza.

Layout principale



Barra del titolo

Nome dell'istanza del plug-in

Questa casella di testo consente di assegnare un nome all'istanza corrente del plug-in.

Bypass

Utilizzare questo pulsante per confrontare il suono del segnale non processato con quello del segnale processato. Quando è attivo, il pulsante Bypass non riduce il carico del plug-in sulla CPU.

Barra di controllo generale

Selettore dei preset

Consente di salvare e ripristinare le impostazioni personalizzate.

Undo

Consente di annullare le modifiche.

History

Consente di aprire un registro delle modifiche che elenca fino a 32 modifiche, nell'ordine in cui queste sono state eseguite.

Le modifiche ai parametri vengono riportate con il nome del gruppo tra parentesi, ad esempio **Gain (Ls) change**.

Redo

Consente di ripetere le modifiche precedentemente annullate.

A/B

Premendo il pulsante **A/B** si possono alternare i due stati del plug-in (A e B).

A>B (B>A)

Copia lo stato attuale del plug-in sull'altro stato (A o B). Questa funzione è utile per copiare dei programmi tra diversi slot del banco Session Bank.

Reset

Si tratta del pulsante di reinizializzazione master, che consente di riportare il plug-in al suo stato di default. Lo stato di default può essere selezionato nella finestra Preset Manager.

Selettore Routing

Il pulsante **Routing** apre la finestra Channel Routing, all'interno della quale è possibile andare a modificare diverse opzioni relative alle assegnazioni. Il menu a tendina consente di accedere alle funzioni di routing comuni.

Save CSV

Consente di salvare la curva di equalizzazione selezionata in un file di testo con valori separati da virgola. La curva di equalizzazione viene salvata come serie di coppie di frequenze/guadagni, una per linea, nella forma seguente:

20.00,3.00

400.00,2.51

1000.00,1.45 # commento

5000.00,3.40

20000.00,1.05

Ciascuna coppia definisce la posizione di un singolo punto di controllo nella superficie di controllo di CurveEQ. Fare attenzione a inserire i punti decimali con il punto e non con la virgola. I commenti possono essere aggiunti in qualsiasi posizione, inserendo prima del testo un cancelletto.

Load CSV

Consente di caricare un file CSV salvato in precedenza o qualsiasi specifica della curva EQ generata esternamente, come la correzione della stanza o la correzione RIAA. Le frequenze definite nel file devono essere comprese tra 20 e 20.000 Hz.

Settings

Consente di modificare le impostazioni generali.

Barra di controllo dell’equalizzazione superiore

Intervallo di guadagno dell’equalizzatore in dB

Consente di modificare l’enfatizzazione/riduzione massima delle frequenze per ciascuna banda.

MIN-Phase

Consente di abilitare il filtraggio a fase minima al posto del filtraggio a fase lineare. Il filtraggio a fase minima suona meglio in caso di curve di equalizzazione caratterizzate da elevate pendenze perché non presenta gli artefatti pre-ringing tipici dei filtri a fase lineare. Inoltre, non aggiunge un’eccessiva latenza di processamento.

Static & Match

Consente di aprire Static Spectrums Editor, nel quale è possibile visualizzare gli spettri statici ed eseguire la corrispondenza spettrale. La funzione di corrispondenza spettrale consente di far coincidere l’immagine spettrale di una registrazione con quella di un’altra registrazione.

Selettore Mode

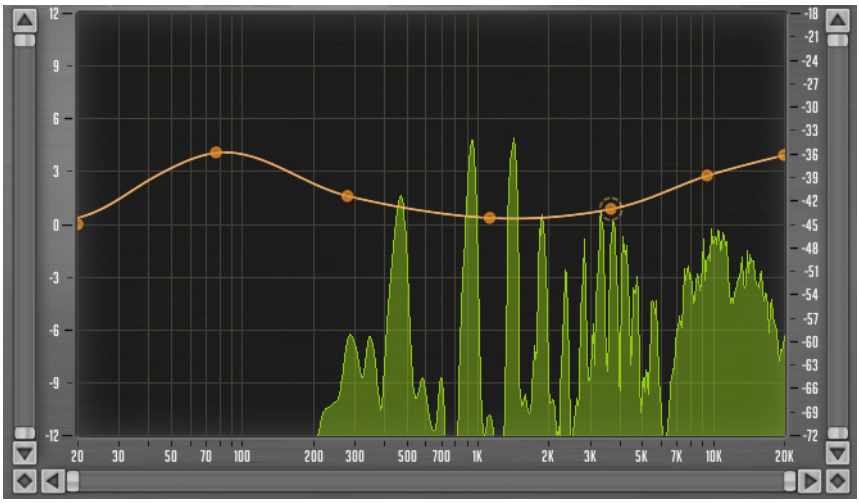
Questa funzione consente di selezionare una modalità per la corrispondenza spettrale.

Edit

Consente di aprire lo Spectrum Mode Editor.

Superficie di controllo principale dell’equalizzazione

Il cuore di CurveEQ è la superficie di controllo dell’equalizzatore, dotata di un analizzatore di spettro in tempo reale integrato.



- Per aggiungere un punto di controllo, fare doppio-clic sulla curva.
- Per eliminarlo, fare doppio-clic su di esso.

La figura precedente mostra la superficie di controllo dell'equalizzatore, i cui punti di controllo possono essere trascinati in modo da regolare il guadagno e la frequenza del filtro.

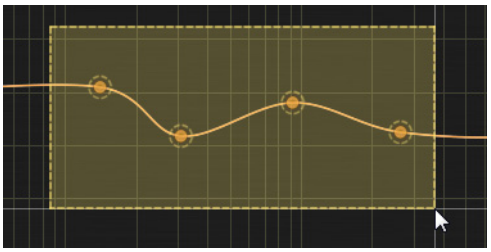
Nel display vengono visualizzati la posizione del cursore del mouse, la nota musicale e la disaccordatura in centesimi che corrisponde alla posizione della frequenza, nonché la posizione del cursore del mouse all'interno dell'intervallo di potenza dello spettro.

Se sono visualizzate due o tre curve, una curva di colore bianco mostra la risposta in frequenza riassuntiva di tutti i filtri attualmente abilitati.

Mentre si trascina un punto di controllo con il mouse, è possibile regolare la larghezza di banda del filtro tenendo premuto anche il pulsante destro del mouse o premendo . In alternativa è possibile regolare la larghezza di banda del filtro tramite la rotellina del mouse.

- Per attivare soltanto la regolazione del guadagno, premere mentre si trascina un punto.
- Per attivare soltanto la regolazione della frequenza, premere -.
- Per impostare un punto di controllo su 0 dB, premere e fare doppio-clic su di esso.

Equalizzatore - Editing di gruppo



È possibile eseguire delle operazioni di editing su un gruppo di punti di controllo.

- Per selezionare più punti di controllo, fare clic all'interno della superficie di controllo dell'equalizzazione e tracciare un rettangolo che ricomprenda i punti che si desidera selezionare.
- Per selezionare tutti i punti di controllo in un solo passaggio, fare clic-destro sulla superficie di controllo.
- Per deselezionare tutti i punti selezionati, fare clic sulla superficie di controllo.
- Per aggiungere punti di controllo alla selezione corrente, premere e fare clic sui punti di controllo che si desidera aggiungere.
- Per rimuovere un punto di controllo dalla selezione, tenere premuto e fare clic sul punto di controllo che si desidera rimuovere.

Per l'editing di gruppo, sono disponibili i seguenti controlli:

Pulsante freccia su/giù

Consente di modificare la relazione tra i punti di controllo selezionati.

Inv

Consente di invertire il guadagno dei punti di controllo selezionati.

Reset

Consente di riportare il filtro corrente al suo stato di default.

Equalizzatore - Spettro

Nella superficie di controllo dell'equalizzatore è possibile visualizzare il grafico dell'analisi spettrale di Fourier. L'analisi spettrale e la visualizzazione dei parametri possono essere selezionate tramite il selettore Mode. Lo Spectrum Mode Editor può essere utilizzato per personalizzare ulteriormente tali parametri. È inoltre possibile fare clic su un punto qualsiasi della superficie di controllo per reinizializzare la visualizzazione dell'analisi spettrale.

Se l'intervallo delle frequenze visibili è ampio, viene visualizzata una linea rossa verticale. Questa linea consente di visualizzare la frequenza massima del segnale in ingresso ed è influenzata dalla frequenza di campionamento in ingresso.

Di default, i plug-in Voxengo utilizzano un valore di slope pari a 4,5 dB per ottava per la visualizzazione dello spettro. Questa impostazione può essere modificata nella finestra dello Spectrum Mode Editor.

Per ingrandire i valori dei picchi dello spettro, fare clic su e trascinare un rettangolo di selezione.

Se non si riesce a visualizzare adeguatamente lo spettro nel display, regolare l'intervallo dello spettro visibile nello Spectrum Mode Editor.

Equalizzatore - Narrow-Band Sweeping

Per evidenziare le risonanze nel suono è possibile attivare la funzione di narrow-band sweeping premendo e trascinando il cursore nella superficie di controllo con il mouse. In seguito a tale azione, la curva del filtro passa-banda lascerà passare solamente l'intervallo di frequenze selezionato. È possibile regolare l'ampiezza della banda del filtro mediante la rotellina del mouse.

La curva del filtro passa-banda viene applicata in cima alla curva di equalizzazione esistente. Ciò significa che la curva visualizzata quando si applica la funzione Narrow-Band Sweeping è composta dalla curva di equalizzazione esistente e dalla curva di equalizzazione del filtro passa-banda.

Zoom

- Per ingrandire la visualizzazione dello spettro, premere e trascinare la superficie di controllo.
- Per rimpicciolire la visualizzazione dello spettro, premere e fare doppio-clic sulla superficie di controllo.

Barra di scorrimento

I controlli di scorrimento orizzontale e verticale sono dotati di funzionalità di ingrandimento. Le barre di scorrimento si trovano ai lati della superficie di controllo dell'equalizzatore.

I pulsanti a forma di diamante situati tra la barra di scorrimento orizzontale e verticale possono essere utilizzati per controllare le posizioni di entrambe le barre di scorrimento in un solo passaggio in un singolo spazio di coordinate X-Y.

È possibile fare doppio-clic sulle barre di scorrimento e sui pulsanti a forma di diamante, per passare rapidamente dalle viste ingrandite della superficie di controllo a quelle non ingrandite (e viceversa).

Barra di controllo dell'equalizzazione inferiore

Hide Points

Consente di nascondere i punti di controllo. In questo modo è possibile valutare con maggiore precisione la curva di equalizzazione.

Freeform

Consente di abilitare la modalità a forma libera, nella quale è possibile disegnare manualmente la curva di equalizzazione con il pulsante sinistro del mouse all'interno della superficie di controllo.

Si noti che l'attivazione e la successiva disattivazione della modalità a forma libera potrebbe essere distruttiva e alcune caratteristiche della curva di equalizzazione potrebbero andare perse.

Curve 1/2/3

Si possono definire fino a 3 diverse curve di equalizzazione per ciascun gruppo di canali. Ciò è particolarmente utile se si utilizza la funzione di corrispondenza spettrale. Ad esempio, è possibile applicare una curva di equalizzazione generata in automatico e allo stesso tempo applicare una qualsiasi curva di equalizzazione disegnata manualmente.

Si noti che CurveEQ ha una risoluzione più bassa con frequenze al di sotto dei 200 Hz. A queste frequenze, la curva di equalizzazione non sempre segue le posizioni dei punti di controllo.

Underlay

Consente di selezionare un'altra curva di equalizzazione da un qualsiasi altro gruppo di canali visualizzato come sottostrato.

Pulsante freccia su/giù

Consente di bilanciare il guadagno della curva di equalizzazione.

Inv

Consente di invertire la curva di equalizzazione corrente.

Copy To

Consente di copiare l'inviluppo sullo stesso inviluppo, in un altro gruppo.

Reset

Consente di riportare la curva di equalizzazione corrente al suo stato di default.

Barra Group e Linea dei suggerimenti

Group 1/2/3/4

Questi pulsanti rappresentano i gruppi di canali. È possibile selezionare il gruppo di canali i cui parametri sono attualmente in fase di editing o di monitoraggio. Vengono visualizzati solamente i gruppi che sono assegnati ai canali interni nella finestra Channel Routing.

Solo

Consente di mettere in solo l'uscita del gruppo selezionato. Lo stato del pulsante Solo non viene salvato tra le sessioni del progetto e non viene ripristinato quando il progetto viene ricaricato.

Copy To

Consente di copiare le impostazioni dei parametri definite per il gruppo di canali selezionato in un altro gruppo di canali.

Reset

Consente di reinizializzare i parametri del gruppo attivo.

NOTA

Si noti che la barra del gruppo non è visibile se è attiva l'opzione Min Infrastructure nella finestra Settings. In tal caso, è possibile utilizzare il selettore Routing per selezionare un gruppo di canali.

Elenco dei gruppi di canali

CurveEQ visualizza un elenco di canali di ingresso assegnati al gruppo di canali selezionato. Questo elenco è collegato alla finestra Channel Routing e visualizza le impostazioni di assegnazione da essa definite. I nomi dei canali interni (A, B, C, ecc.) che accettano il canale di ingresso corrispondente sono visualizzati in stile apice. Tali nomi dei canali interni sono visualizzati anche sugli indicatori di livello. Se più di un canale di ingresso è assegnato allo stesso canale interno, la somma viene visualizzata nella forma «(IN1+IN2)».

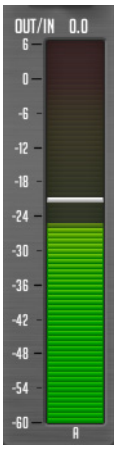
Quando il canale interno è assegnato a un gruppo mid/side, i relativi canali di ingresso vengono riportati tra parentesi con il prefisso «m» (mid) o «s» (side). Ad esempio, «s(IN1 & IN2)» significa «parte laterale della coppia mid/side che consiste nei canali di ingresso IN1 e IN2».

Linea dei suggerimenti

Questo elemento dell'interfaccia visualizza dei messaggi di suggerimento e può anche riportare altri messaggi informativi. La linea dei suggerimenti può essere disabilitata nella finestra Settings.

Indicatore di livello

L'indicatore di livello mostra diverse barre che corrispondono ai canali (A, B, ecc.) del gruppo di canali selezionato. Se il pulsante **Show All Channel Meters** nella finestra Channel Routing è attivato, l'indicatore di livello visualizza tutti i canali disponibili.



Gli indicatori di livello possono visualizzare una piccola barra bianca orizzontale che rappresenta il livello di picco. Negli indicatori del livello di uscita, come ad esempio il livello di picco, questa barra può diventare di colore rosso. Ciò significa che il livello di uscita ha raggiunto l'area al di sopra del livello del segnale 0 dBFS e può quindi verificarsi un clipping se il plug-in è inserito nella posizione finale nella catena del segnale dell'applicazione host. Se il plug-in è inserito a una posizione intermedia, quindi prima degli altri plug-in, il clipping potrebbe non verificarsi.

La balistica degli indicatori di livello e il tempo di mantenimento del livello di picco possono essere definiti per tutte le istanze del plug-in nella finestra Settings.

Gli indicatori del livello di uscita solitamente dispongono di una visualizzazione **Out/In** che mostra la differenza nel livello RMS tra i segnali di ingresso e di uscita del plug-in.

Corrispondenza spettrale

Con CurveEQ è possibile far corrispondere il suono di una qualsiasi traccia audio con quello di un'altra, che si tratti di un campione della propria chitarra preferita o di un campione grancassa.

Tutte le funzioni relative agli spettri si trovano nel riquadro **Static & Match**.

NOTA

La funzione di corrispondenza spettrale utilizza i parametri specificati nello Spectrum Mode Editor. Per la corrispondenza possono essere utilizzati solamente gli spettri presenti negli slot degli spettri statici. Gli spettri primari e secondari in tempo reale consueti non vengono utilizzati per il calcolo della corrispondenza, a meno che non vengano catturati come istantanee tramite i pulsanti **Take** o **Take 2nd**.

Quando si esegue la corrispondenza spettrale, si consiglia di impostare il selettore Type nello Spectrum Mode Editor su **Avg**, in modo che per la corrispondenza venga utilizzato lo spettro medio. È necessario avviare il calcolo della media per diversi secondi, finché lo spettro visibile diventa sufficientemente omogeneo. Dopo aver ottenuto sullo schermo la forma dello spettro richiesta, è possibile fare clic sul pulsante **Take** (o **Take 2nd**) nello slot degli spettri statici per salvare questo spettro e utilizzarlo per la funzione di corrispondenza spettrale.

Per eseguire la corrispondenza spettrale è necessario disporre di almeno due istantanee degli spettri in due slot. Lo spettro che si desidera equalizzare e lo spettro di riferimento dovrebbero essere contrassegnati con gli interruttori **Apply To** e **Reference**. È possibile definire più di uno spettro **Apply To** o **Reference**. In tal caso, viene utilizzato il valore medio degli spettri.

Il parametro Points consente di specificare il numero di punti di misurazione da utilizzare per la corrispondenza spettrale. Maggiore è il numero di punti utilizzati, più preciso sarà il risultato ottenuto. Tuttavia, in molti casi, una corrispondenza più precisa non produce necessariamente un suono migliore. Si consiglia di sperimentare diversi valori per determinare quello più idoneo.

IMPORTANTE

La curva di equalizzazione presente sullo schermo influisce sul processo di calcolo della media degli spettri. Pertanto, durante la raccolta dei dati relativi agli spettri, questa curva deve essere piatta.

NOTA

Lo spostamento del guadagno di uno spettro statico non ha effetto sul processo di corrispondenza spettrale.

Spectrum Mode Editor

Le opzioni di corrispondenza spettrale si trovano nello Spectrum Mode Editor. Quest'ultimo può essere aperto facendo clic sul pulsante Edit presente sulla barra di equalizzazione superiore.

Spectrum Disable

Disabilita la funzione di analisi spettrale del plug-in.

Filled Display

Abilita un riempimento aggiuntivo semi-trasparente del display degli spettri.

2nd Spectrum

Abilita la curva secondaria dello spettro, visualizzata in un colore più scuro.

Selettore Type

Consente di selezionare un tipo di analisi spettrale. La modalità **RT Avg** applica un'analisi in tempo reale della media dello spettro. Questo tipo di analisi produce uno spettro medio calcolato tramite RMS nel periodo specificato dal parametro **AVG Time**. L'analisi di tipo **Max** produce uno spettro di potenza cumulativo massimo. Il tipo **Avg** produce uno spettro cumulativo di potenza media. La modalità **RT Max** produce uno spettro massimo in tempo reale con caduta dello spettro. Per una stima più precisa dello spettro massimo, utilizzare un valore più elevato del parametro Overlap. Per ottenere una tenuta del picco infinita, utilizzare il tipo di analisi **Max**.

Block Size

Consente di specificare la dimensione del blocco dell'analizzatore di spettro FFT (Fast Fourier Transform - Trasformata di Fourier veloce). Dimensioni maggiori offrono una risoluzione maggiore nell'intervallo delle basse frequenze, ma riducono la coerenza temporale (cioè la precisione temporale)

nell'intervallo delle alte frequenze; le informazioni relative alle frequenze più alte diventano sovrastimate. Inoltre, con valori di dimensione più elevati, lo spettro viene riaggiornato con minore frequenza. È possibile compensare questo effetto aumentando il valore del parametro Overlap.

Se si lavora con frequenze di campionamento via via più elevate, è necessario aumentare la dimensione del blocco perché questa impostazione viene utilizzata sull'intera ampiezza di banda dello spettro. Di conseguenza, a elevate frequenze di campionamento, la risoluzione dell'analizzatore nell'intervallo di frequenze visibile sarà più bassa per la suddetta dimensione del blocco.

Se si desidera misurare con precisione la frequenza di un suono a bassa frequenza, come ad esempio una batteria o un basso, utilizzare un valore maggiore del parametro **Block Size** insieme a un valore maggiore del parametro Overlap.

Per evitare click e discontinuità nella riproduzione quando si utilizzano valori di **Block Size** elevati, è necessario aumentare la dimensione del buffer audio all'interno dell'applicazione host.

2nd Type

Se l'opzione **2nd Spectrum** è attivata, è possibile utilizzare questo menu a tendina per selezionare un tipo di analisi per lo spettro secondario. Ad esempio, se si imposta il parametro **2nd Type** su **RT Max** e **Type** su **RT Avg**, è possibile visualizzare simultaneamente gli spettri medio e massimo.

Si noti che lo spettro secondario utilizza lo stesso valore di **Block Size** e di **Avg Time** dello spettro primario.

Overlap

Consente di controllare la sovrapposizione tra le finestre adiacenti dell'analisi spettrale FFT. Valori di sovrapposizione più elevati fanno sì che lo spettro venga aggiornato con maggiore frequenza, con il risultato di un maggiore carico sulla CPU.

AVG Time

Specifica il tempo medio (caduta) utilizzato quando sono attive le analisi di tipo **RT Avg** o **RT Max**. Questo valore specifica dopo quanti millisecondi il livello dello spettro si abbassa di 20 dB.

Smoothing

Consente di selezionare la risoluzione della funzione di smoothing (smussamento). Questa funzione produce una caduta di 6 dB per ottava quando vengono utilizzati dei segnali sinusoidali statici. Ad esempio, anche se il segnale consiste in 2 onde sinusoidali (1 kHz e 2 kHz) di uguale ampiezza di picco, l'onda sinusoidale a 2 kHz verrà visualizzata come se fosse più silenziosa di 6 dB. Ciò accade poiché l'algoritmo Fast Fourier transform (Trasformata di Fourier veloce) produce uno spettro più stretto per i segnali statici ad alta frequenza rispetto ai segnali statici a bassa frequenza. Questa caduta non si verifica quando vengono analizzati dei segnali non statici (di tipo musicale).

Freq Low/Freq High

Consente di specificare l'intervallo di frequenze visibile della vista degli spettri.

Range Low/Range High

Consente di specificare l'intervallo di potenza accessibile dello spettro.

Slope

Consente di regolare la pendenza (slope) nel display dell'analizzatore di spettro intorno ad 1 kHz. Inclinare lo spettro può essere utile perché le frequenze più alte solitamente hanno potenza inferiore rispetto a quelle più basse. Per porre rimedio a questo problema selezionare un valore di slope adeguato.

Static Spectrums Editor

CurveEQ dispone di un display per gli spettri statici che può essere controllato tramite lo Static Spectrums Editor.

È possibile selezionare il nome dello slot di spettri, il suo colore e lo spostamento in dB dello spettro statico. Lo spettro statico può essere visualizzato o nascosto utilizzando la casella di controllo relativa alla visibilità. Lo spostamento in dB può essere utilizzato per un più opportuno posizionamento dello spettro statico sullo schermo e non ha alcun effetto sulla sua forma.

Take/Take 2nd

Questi pulsanti scattano un'istantanea dello spettro primario o secondario. Le istantanee degli spettri statici vengono catturate utilizzando i parametri specificati nello Spectrum Mode Editor.

Prima di catturare uno spettro, scegliere un tipo di analisi spettrale dallo Spectrum Mode Editor, solitamente **Avg** o **Max** ed eseguire un'analisi abbastanza lunga da rendere lo spettro sufficientemente definito. Quando si analizza un brano, si consiglia di salvare spettri separati per la strofa, il ritornello e le parti ponte, poiché possono avere un bilanciamento spettrale decisamente diverso tra loro.

Dopo la pressione del pulsante Take, se non viene catturata nessuna istantanea, significa che non vi sono spettri disponibili. In tal caso, è necessario anzitutto configurare la modalità spettrale o avviare la riproduzione audio.

Load/Save

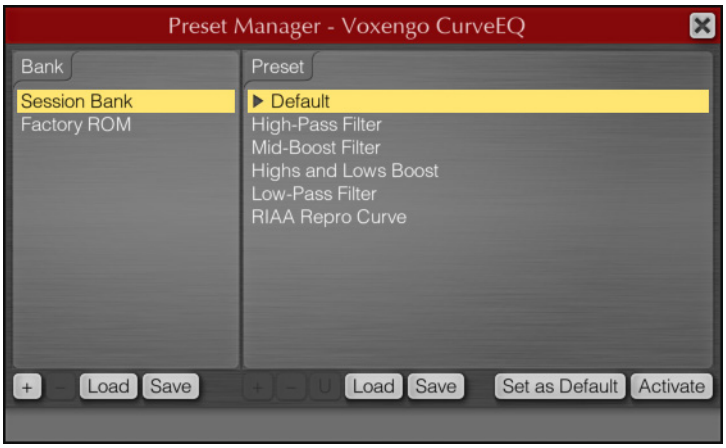
È possibile salvare uno spettro in uno degli slot degli spettri statici come file di spettro con estensione .csf (compressed spectrum file).

X

Rimuove lo spettro nello slot selezionato.

Preset Manager

Il preset manager principale può essere utilizzato per salvare e caricare i preset di stato del plug-in.



I preset qui presenti vengono condivisi tra tutte le istanze dello stesso plug-in Voxengo. Tutti i preset all'interno del preset manager principale vengono salvati in banchi di preset utente. Oltre ai banchi di preset utente, esistono due banchi speciali: Session Bank e Factory ROM.

Session Bank, al posto dei preset, contiene dei programmi. Ciascun programma include il proprio file registro delle modifiche relativo ad annullamenti/ripetizioni. Session Bank elenca i programmi che rispecchiano i programmi dell'applicazione host. Quando si attiva un programma in Session Bank, il programma dell'applicazione host si attiva di conseguenza.

Il banco Factory ROM contiene dei preset che non possono essere modificati. Il banco Factory ROM viene caricato in Session Bank ogni volta che nell'applicazione host viene creata una nuova istanza del plug-in.

Il preset manager principale contiene i seguenti pulsanti di controllo:

+/-

Consente di aggiungere e rimuovere un banco o un preset. Facendo clic-destro sul pulsante più (+), viene inserito il preset alla posizione corrente dell'elenco, anziché alla fine.

Load/Save

Consente di salvare e caricare un banco o un preset in e da un file.

U

Consente di aggiornare il preset selezionato con lo stato attuale del plug-in.

Set as Default

Consente di impostare il preset selezionato come preset di default. Questo preset viene caricato ogni volta che nell'applicazione host si carica una nuova istanza del plug-in o quando si preme il pulsante Reset master. Per ripristinare il preset di default originale, selezionare il preset Default nel banco Factory ROM e fare clic sul pulsante Set as Default.

Activate

Consente di caricare il preset selezionato. È anche possibile fare doppio-clic sul nome di un preset.

NOTA

I plug-in Voxengo utilizzano un formato proprietario per il salvataggio dei preset e dei banchi di preset. Aggiungere un prefisso significativo ai nomi dei file di banchi e preset, in modo da non confondere i preset creati nei diversi plug-in Voxengo. I file dei preset dei plug-in Voxengo hanno estensione .cpf, mentre l'estensione dei file dei banchi di preset è .cbf.

Per rinominare un preset o un banco, selezionarlo e dopo pochi istanti cliccarci di nuovo sopra.

La finestra Channel Routing

Nella finestra Channel Routing, sono disponibili le seguenti opzioni:

Routing Presets

Consente di aprire una finestra contenente i preset per la finestra Channel Routing, con incluse le etichette dei canali.

Show all Channel Meters

Consente di visualizzare tutti gli indicatori dei canali e i contatori statistici indipendentemente dal gruppo di canali selezionato. Quando questa opzione non è attiva, vengono visualizzati solo gli indicatori appartenenti al gruppo di canali selezionato.

L'attivazione di questa opzione è utile se si sta utilizzando un tipo di processamento dual-mono o mid-side. Essa consente infatti di visualizzare gli indicatori dei canali sinistro/destro o mid/side contemporaneamente.

Input and Output Routing

Consente di assegnare gli ingressi esterni del plug-in a canali interni e viceversa e di assegnare canali interni del plug-in a uscite esterne. Il plug-in dispone di un numero predefinito di canali interni, ma il numero di canali di ingresso e di uscita può variare in base alla traccia o al bus dell'applicazione host in cui viene inserito il plug-in.

Si noti che se il selettore input routing è rosso, esso fa riferimento a un canale di ingresso non esistente. È possibile correggere questo problema selezionando un canale esistente. Gli ingressi side-chain esterni sono indicati da etichette tra parentesi, ad esempio, **(IN3)**, **(IN4)**.

Mid/Side Pairs

Consente di assegnare dei canali interni alle coppie mid/side, per la codifica e la decodifica. La codifica mid/side è una tecnica ampiamente utilizzata che consente di processare le informazioni mid (centrali) e side (spaziali) nei segnali stereo mantenendo indipendenti le une dalle altre, offrendo così un controllo approfondito sulla stereofonia del segnale.

La codifica mid/side funziona solamente con canali appaiati, quindi richiede che due canali siano assegnati alla stessa coppia mid/side. Un segnale di ingresso viene codificato mid/side prima che venga processato dal plug-in; viene successivamente decodificato prima di essere assegnato a un'uscita del plug-in stesso.

Group Assignments

Il plug-in consente di assegnare i propri canali audio interni a dei gruppi logici di canali. Ciascun gruppo è influenzato dal suo stesso set di valori dei parametri (forma dell'equalizzazione, fattore di guadagno, ecc.). Il selettore dei gruppi di canali consente di selezionare il gruppo corrente.

Singoli canali audio possono essere assegnati a diversi gruppi di canali. Ad esempio, è possibile definire delle impostazioni di equalizzazione separate per il canale 1 e per il canale 2, assegnando il canale 1 al gruppo 1 e il canale 2 al gruppo 2.

In una configurazione surround è possibile assegnare i canali sinistro e destro al gruppo 1 e i canali surround al gruppo 2, quindi applicare diversi tipi di equalizzazione ai vari gruppi.

Ciascun canale audio del plug-in può essere assegnato solamente a un singolo gruppo di canali. Nel caso in cui si esegua il processamento dinamico o altri tipi di processi che calcolano l'intensità del segnale, il raggruppamento dei canali ha effetto anche sul loro collegamento: durante questi processi infatti, i canali assegnati allo stesso gruppo vengono collegati tra loro.

IN Channel Labels

Consente di aprire la finestra di assegnazione delle etichette in cui è possibile visualizzare i nomi di visualizzazione dei canali di ingresso.

Le etichette dei canali possono anche essere importate dall'applicazione host premendo il pulsante Import labels from host. Tuttavia, non tutte le applicazioni host forniscono dei nomi distintivi per i canali di ingresso.

Group Names

Consente di aprire una finestra in cui è possibile modificare i nomi di visualizzazione dei gruppi.

La finestra CurveEQ Settings

Nella finestra CurveEQ Settings sono disponibili i seguenti parametri:

Color scheme

Le icone consentono di visualizzare gli schemi di colori possibili. Per modificare lo schema in uso, fare clic sull'icona desiderata.

UI scale

Consente di regolare la dimensione del pannello del plug-in. Si noti che se si modifica questa impostazione sarà necessario riavviare l'applicazione host.

Show hints

Se questa opzione è attiva, in fondo al pannello del plug-in compaiono dei suggerimenti.

Min Infrastructure

Attivare questa opzione per nascondere parte dell'interfaccia del plug-in, in modo da visualizzare una superficie di controllo dell'equalizzatore più ampia.

Level meter settings – Density mode

Consente di attivare la modalità di rilevamento della densità per visualizzare i livelli ai quali un segnale solitamente si trova. Esaminando l'intervallo dei livelli dentro al quale il segnale si muove, è possibile trarre delle conclusioni relative all'effettivo intervallo dinamico del materiale.

Si noti che la stima del livello del segnale è influenzata dall'integrazione dell'indicatore e dai tempi di rilascio. In questa modalità, la visualizzazione del livello del segnale è influenzata anche dall'impostazione del tempo di mantenimento del livello di picco.

Level meter settings – Integration time

Influisce sul tempo di integrazione del livello di tutti gli indicatori di livello. Il valore riflette il tempo impiegato da un livello di segnale per scendere di 20 dB o per salire da un livello fisso a un altro livello fisso.

Si noti che questa impostazione non ha effetto sul livello di picco negli indicatori di livello, ma influisce direttamente sulle differenze visibili tra i livelli di picco e i livelli RMS quando viene misurato un segnale musicale.

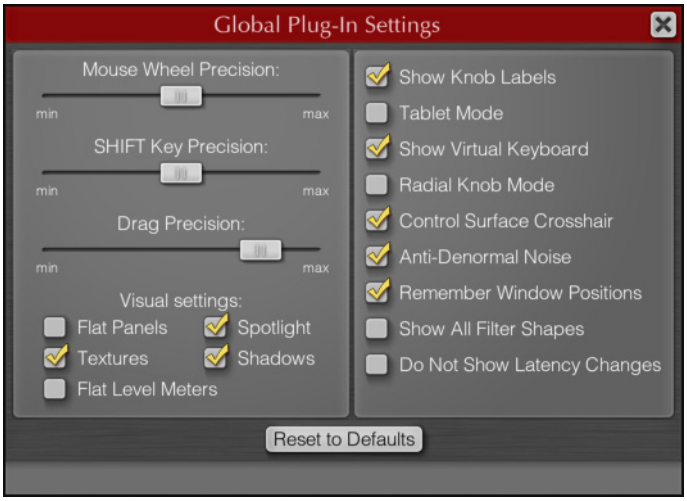
Level meter settings – Release Time

Consente di modificare il tempo di rilascio dell'indicatore di livello. Rappresenta il tempo impiegato da un segnale per scendere di 20 dB.

Level meter settings – Peak level hold time

Consente di regolare il tempo durante il quale un livello di picco con un'ampiezza pari a un campione rimane immutato sull'indicatore di livello.

Impostazioni globali del plug-in



Tramite la finestra Settings si ha accesso alle impostazioni globali del plug-in. Sono disponibili i seguenti parametri:

Mouse Wheel Precision

Consente di regolare la precisione della rotellina del mouse. Maggiore è la precisione, più accurato sarà il grado di modifica dei valori con la rotellina del mouse.

SHIFT Key Precision

Consente di regolare la precisione che si ottiene quando si utilizza il tasto e si trascina un controllo con il mouse.

Drag Precision

Influisce sulla velocità con cui manopole e riquadri informativi reagiscono ai movimenti del mouse.

Visual settings

È possibile personalizzare l'aspetto del plug-in tramite le seguenti impostazioni:

- Flat Panels – Quando questa opzione è abilitata, tutti i pulsanti e i pannelli del plug-in appaiono opachi, senza alcun riempimento sfumato.
- Spotlight – Consente di abilitare un'ampia area luminosa che appare come un riflettore.
- Textures – Consente di aggiungere una texture al pannello del plug-in.
- Shadows – Consente di abilitare le ombre sugli elementi grafici.
- Flat Level Meters – Consente di abilitare l'aspetto uniforme e non a blocchi degli indicatori di livello.

Show Knob Labels

Abilita le etichette numeriche che vengono visualizzate quando si punta il mouse su una manopola.

Tablet Mode

Quando questa opzione è attiva, è possibile controllare il plug-in mediante una pen tablet.

Show Virtual Keyboard

Quando questa opzione è attiva, ogni volta che si inseriscono dei valori viene visualizzata una tastiera del computer virtuale. La tastiera del computer virtuale è utile se l'applicazione host impedisce a determinati tasti di interagire con l'interfaccia utente del plug-in.

Radial Knob Mode

Quando questa opzione è attiva, è possibile fare clic sulla corona di una manopola per impostare immediatamente il valore del parametro corrispondente.

Control Surface Crosshair

Consente di visualizzare un cursore mirino nell'area della superficie di controllo.

Anti-Denormal Noise

Consente di abilitare l'inserimento di rumore anti-denormalizzazione sugli ingressi del plug-in. Il rumore ha un valore RMS di -220dB, ben al di sotto, quindi, dell'intervallo dinamico udibile. Se si sta utilizzando il plug-in in un'applicazione host che applica questo tipo di rumore automaticamente, è possibile disattivare questa opzione in modo da risparmiare potenza di calcolo della CPU. Senza rumore anti-denormalizzazione, i filtri del plug-in possono sovraccaricare la CPU quando vengono processate parti silenziose.

Remember Window Positions

Quando questa opzione è attiva, la posizione relativa delle finestre viene ricordata dopo la riapertura del plug-in.

Show All Filter Shapes

Quando questa opzione è attiva, tutti i filtri attivi vengono visualizzati assieme alla forma del filtro selezionato.

Do Not Show Latency Changes

Disabilita completamente il messaggio di allerta **Latency Changed**.

Elementi di controllo standard nel dettaglio

Manopole

Le manopole possono essere controllate come descritto di seguito:

- Se l'opzione **Radial Knob Mode** è attivata, si può trascinare la corona di un potenziometro per regolare il valore del parametro corrispondente. Durante il trascinamento, è possibile allontanare il cursore del mouse dalla manopola per eseguire la regolazione con una maggiore precisione.
- Trascinare il centro di una manopola per regolare il valore del parametro corrispondente mediante dei movimenti lineari del mouse verso l'alto e verso il basso. Se si premono insieme i pulsanti del mouse sinistro e destro mentre si esegue il trascinamento, è possibile accedere alla modalità di regolazione ad alta precisione. È possibile anche accedere a questa modalità tenendo premuto durante il trascinamento. La precisione di trascinamento può essere regolata nella finestra delle impostazioni globali.
- Muovere la rotellina del mouse per regolare il parametro desiderato.
- Fare doppio-clic su una manopola per riportarla al suo stato di default.

Quando si punta il mouse su una manopola, un anello aggiuntivo consente di visualizzare i valori approssimativi del parametro a diverse posizioni del potenziometro. Questi valori vengono anche chiamati etichette delle manopole. Le migliaia vengono indicate con un asterisco come suffisso (2*). Questo anello può essere disabilitato nella finestra delle impostazioni globali.

Keyboard Value Entry

Nella maggior parte dei riquadri di visualizzazione dei valori, come quelli relativi al guadagno o alla frequenza, è possibile fare clic per inserire un nuovo valore.

Value List Selector

Questo tipo di controlli consente di scegliere un valore o un'opzione da un elenco. È possibile fare clic sul pulsante del selettore per visualizzare l'elenco di valori. Si possono anche utilizzare i pulsanti avanti e indietro del mouse o la rotellina per scorrere i valori di un elenco senza doverlo aprire.

Per riportare un elenco di valori al valore di default, fare clic-destro sul selettore.

Cursori

I cursori possono essere trascinati mediante il pulsante sinistro del mouse. Se si premono insieme i pulsanti del mouse sinistro e destro mentre si esegue il trascinamento del cursore, si può accedere alla modalità di regolazione ad alta precisione. È possibile anche accedere a questa modalità tenendo premuto durante il trascinamento.

Individuazione dei file di CurveEQ

CurveEQ crea dei file di impostazioni, che includono i preset. Tutte le impostazioni e i preset di CurveEQ sono disponibili solamente per l'utente specifico del computer.

Su sistemi Windows, i file si trovano nella seguente cartella: `\Users\<user name>\ Application Data\Voxengo\Audio Plug-ins\`.

Su sistemi Mac OS X, i file si trovano nella seguente cartella: `/Users/<user name>/Library/Preferences/ Voxengo/Audio Plug-ins/`.

Questi file, così come l'intera sotto-cartella `Voxengo\Audio Plug-ins\` possono essere rimossi, copiati e sostituiti in maniera sicura.

DeEsser

Questo effetto consente di ridurre un eccessivo sibilio nelle registrazioni, in particolare in quelle di tipo vocale. Fondamentalmente, si tratta di un tipo di compressore speciale progettato per rilevare le frequenze prodotte dal suono s.

Un posizionamento microfonico molto ravvicinato e un'adeguata equalizzazione possono portare a situazioni di suono complessivamente buono, ma con problemi con le sibilanti.

Reduction

Controlla l'intensità dell'effetto de-esser.

Threshold

Se l'opzione **Auto** è disattivata, è possibile utilizzare questo controllo per impostare una soglia del livello del segnale in entrata sopra la quale il plug-in inizia a ridurre le sibilanti.

Auto

Sceglie automaticamente e in maniera continua una soglia ottimale, indipendente dal segnale di ingresso. L'opzione **Auto** non funziona per i segnali a basso livello (livello di picco < -30 dB). Per ridurre le sibilanti in un file di questo tipo, impostare il valore soglia manualmente.

Release

Determina la quantità di tempo impiegata dall'effetto di de-essing per ritornare al livello zero, quando il segnale va sotto il livello di soglia.

Indicatore di livello

Indica i valori in dB dei segnali di ingresso (IN) e di uscita (OUT), oltre al valore al quale il livello delle sibilanti (o frequenza s) viene ridotto (GR). L'indicatore di riduzione del guadagno consente di visualizzare valori compresi tra 0 dB (nessuna riduzione) e -20 dB (il livello di frequenza delle s viene abbassato di 20 dB).

Distortion

L'effetto Distortion aggiunge un suono crunch alle proprie tracce.

Boost

Aumenta la quantità di distorsione.

Feedback

Rimanda indietro parte del segnale all'ingresso dell'effetto, aumentando l'effetto di distorsione.

Tone

Consente di scegliere un intervallo di frequenze al quale applicare l'effetto di distorsione.

Spatial

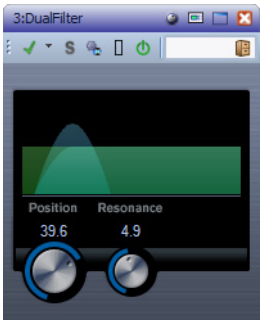
Modifica le caratteristiche della distorsione dei canali sinistro e destro, creando così un effetto stereo.

Output

Imposta il livello di uscita.

DualFilter

Questo plug-in filtra determinate frequenze e consente il passaggio di altre.



Position

Imposta la frequenza di cutoff del filtro. Se si imposta su un valore negativo, il DualFilter funzionerà come un filtro passa-basso. Valori positivi fanno invece in modo che il DualFilter agisca da filtro passa-alto.

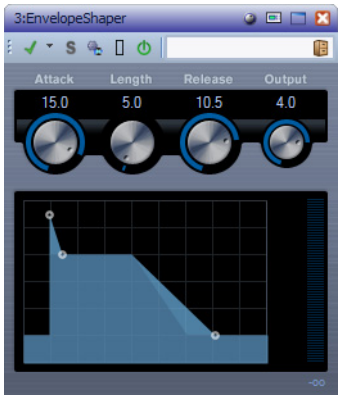
Resonance

Regola la caratteristica sonora del filtro. Con valori elevati, viene prodotto un suono squillante.

EnvelopeShaper

Questo plug-in può essere utilizzato per attenuare o incrementare il guadagno della fase di attacco e di rilascio del materiale audio.

Per modificare i valori dei parametri è possibile utilizzare le manopole oppure trascinare i nodi nel display grafico. Fare attenzione ai livelli quando si va a enfatizzare il guadagno e se necessario ridurre il livello di uscita (Output) per diminuire il clipping.



Attack (da -20 a 20 dB)

Modifica il guadagno della fase di attacco del segnale.

Length (da 5 a 200 ms)

Determina la lunghezza della fase d'attacco.

Release (da -20 a 20 dB)

Modifica il guadagno della fase di rilascio del segnale.

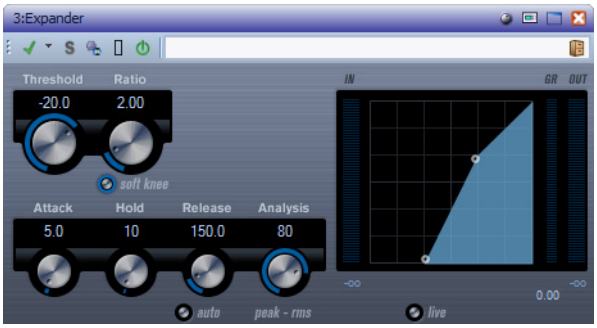
Output (da -24 a 12 dB)

Imposta il livello di uscita.

Expander

L'Expander riduce il livello in uscita in relazione al livello in entrata per i segnali al di sotto del valore soglia definito. Questo effetto è particolarmente utile se si desidera enfatizzare l'intervallo dinamico o ridurre il rumore nei passaggi silenziosi.

È possibile sia utilizzare le manopole oppure trascinare i nodi nel display grafico per cambiare i valori dei parametri **Threshold** e **Ratio**.



Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale l'espansione entra in funzione. L'effetto agisce sui livelli del segnale al di sotto della soglia impostata. I segnali il cui livello è al di sopra della soglia impostata non vengono processati.

Ratio (da 1:1 a 8:1)

Determina la quantità di enfatizzazione del guadagno applicata ai segnali che stanno al di sotto della soglia.

Soft Knee

Se questo pulsante è disattivato, i segnali al di sotto della soglia vengono espansi istantaneamente, in base al valore ratio (hard knee) impostato. Se il pulsante **Soft Knee** è attivato, l'inizio dell'espansione è più graduale e si ottengono risultati meno drastici.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Determina la rapidità con la quale l'Expander risponderà ai segnali che si trovano sotto la soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Hold (da 0 a 2.000 ms)

Imposta il tempo in cui l'espansione applicata agirà sul segnale che sta al di sotto del valore soglia (Threshold).

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare dopo quanto tempo il guadagno ritorna al suo livello originale quando il segnale supera la soglia. Se è attivato il pulsante **Auto**, l'Expander individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Analysis (da 0 a 100) (da Pure Peak a Pure RMS)

Consente di determinare se il segnale in ingresso viene analizzato in base al valore di picco, al valore RMS o a un'unione di entrambi. Un valore pari a 0 corrisponde a puro picco, pari a 100 a puro RMS. La modalità **RMS** opera usando la potenza media del segnale audio come base, mentre la modalità **Peak** agisce più sui livelli di picco. Come linea guida generale, la modalità **RMS** funziona meglio su materiale con pochi transienti, come ad esempio le parti vocali, mentre la modalità **Peak** è più adatta a materiale percussivo con molti picchi dei transienti.

Live

Se questo pulsante è attivato, viene disabilitata la funzionalità look-ahead dell'Expander. Il look ahead produce un processing più accurato ma aggiungerà un determinato quantitativo di latenza come compromesso. Se la modalità **Live** è attivata, non vi è alcuna latenza; questa situazione potrebbe essere più indicata per il processamento in tempo reale.

Gate

Il gate (o il noise gate) è un particolare effetto concepito per silenziare i segnali audio che si trovano al di sotto di una soglia impostata. Non appena il livello del segnale supera il valore soglia, il gate si apre per lasciar passare il segnale.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale il Gate si attiva. Livelli del segnale al di sopra del valore soglia definito causano l'apertura del gate mentre livelli al di sotto di questo valore lo fanno chiudere.

LED State

Indica se il gate è aperto (LED di colore verde), chiuso (LED di colore rosso) o in uno stato intermedio (LED di colore giallo).

Pulsanti dei filtri (LP, BP e HP)

Se il pulsante **Side-Chain** è attivato, è possibile utilizzare questi pulsanti per impostare il tipo di filtro su passa-basso, passa-banda e passa-alto.

Side-Chain

Questo pulsante attiva il filtro side chain interno. Il segnale in ingresso può quindi essere modellato in base ai parametri di filtro. Il side-chain interno può essere usato per regolare il modo in cui opera il Gate.

Center (da 50 a 20.000 Hz)

Se il pulsante **Side-Chain** è attivato, questa opzione imposta la frequenza centrale del filtro.

Q-Factor (da 0.01 a 10000)

Se il pulsante **Side-Chain** è attivato, questa opzione imposta la risonanza del filtro.

Monitor

Consente di monitorare il segnale filtrato.

Attack (da 0,1 a 1.000 ms)

Definisce il tempo dopo il quale il gate si apre dopo che è stato attivato.

NOTA

Disattivare il pulsante **Live** per garantire che il gate sia aperto quando viene riprodotto un segnale al di sopra della soglia.

Hold (da 0 a 2.000 ms)

Consente di determinare la durata di apertura del gate dopo che il segnale è sceso al di sotto della soglia.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Definisce il tempo dopo il quale si chiude il gate (dopo il tempo di tenuta impostato tramite il parametro **Hold**). Se è attivato il pulsante **Auto** il Gate individua un'impostazione di release ottimale per il materiale audio utilizzato.

Range

Regola l'attenuazione del Gate quando è chiuso. Se il parametro **Range** è impostato a

, il gate è completamente chiuso. Più alto è il valore, maggiore sarà il livello del segnale che passa attraverso il gate chiuso.

Analysis (da 0 a 100) (da Pure Peak a Pure RMS)

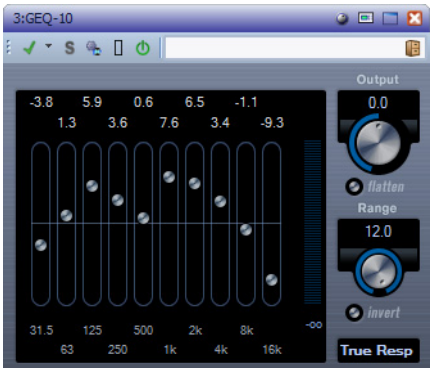
Consente di determinare se il segnale in ingresso viene analizzato in base al valore di picco, al valore RMS o a un'unione di entrambi. Un valore pari a 0 corrisponde a puro picco, pari a 100 a puro RMS. La modalità **RMS** opera usando la potenza media del segnale audio come base, mentre la modalità **Peak** agisce più sui livelli di picco. Come linea guida generale, la modalità **RMS** funziona meglio su materiale con pochi transienti, come ad esempio le parti vocali, mentre la modalità **Peak** è più adatta a materiale percussivo con molti picchi dei transienti.

Live

Se questo pulsante è attivato, viene disabilitata la funzionalità look-ahead del Gate. Il look ahead produce un processing più accurato ma aggiungerà un determinato quantitativo di latenza come compromesso. Se la modalità **Live** è attivata, non vi è alcuna latenza; questa situazione potrebbe essere più indicata per il processamento in tempo reale.

GEQ-10/GEQ-30

Questi equalizzatori grafici sono identici tra di loro, a eccezione del numero di bande di frequenza disponibili (10 e 30).



Ciascuna banda può essere attenuata o enfatizzata fino a 12 dB, consentendo un controllo preciso della risposta di frequenza. Sono inoltre disponibili numerose modalità di preset che consentono di aggiungere colore al suono di GEQ-10/GEQ-30.

È possibile disegnare delle curve di risposta nel display principale, facendo clic e trascinamento con il mouse. Prima di eseguire il trascinamento sul display, è necessario aver fatto clic su uno dei cursori.

In fondo alla finestra, le singole bande di frequenza sono visualizzate in Hz. In cima al display, la quantità di attenuazione/enfatizzazione viene visualizzata in dB.

Output

Controlla il guadagno complessivo dell'equalizzatore.

Flatten

Consente di riportare tutte le bande di frequenza a 0 dB.

Range

Consente di regolare l'intensità con cui una curva definita taglia o enfatizza il segnale.

Invert

Inverte la curva di risposta corrente.

Menu a tendina Mode

Questo menu a tendina consente di impostare la modalità di filtro, la quale determina il modo in cui i diversi controlli delle bande di frequenza interagiscono tra loro per creare le curve di risposta, vedere di seguito.

Modalità dei filtri

Nel menu a tendina, nell'angolo in basso a destra, sono disponibili diverse modalità di equalizzazione. Queste modalità possono aggiungere colore o un particolare carattere alle uscite equalizzate, in diversi modi.

True Response

Applica dei filtri seriali caratterizzati da una precisa risposta in frequenza.

Digi Standard

In questa modalità, la risonanza dell'ultima banda dipende dalla frequenza di campionamento.

Classic

Applica una struttura di filtro classico parallelo nelle situazioni in cui la risposta non segue precisamente i valori di guadagno impostati.

VariableQ

Applica dei filtri paralleli nelle situazioni in cui la risonanza dipende dalla quantità di guadagno.

ConstQ u

Applica dei filtri paralleli nelle situazioni in cui la risonanza della prima e dell'ultima banda dipendono dalla frequenza di campionamento.

ConstQ s

Applica dei filtri paralleli nelle situazioni in cui la risonanza viene incrementata quando si aumenta il guadagno e viceversa.

Resonant

Applica dei filtri paralleli nelle situazioni in cui l'aumento di guadagno di una banda genera la diminuzione del guadagno nelle bande adiacenti.

Limiter

Questo plug-in è progettato per garantire che il livello in uscita non superi mai una determinata soglia e non produca quindi clipping nei dispositivi che seguono nella catena.

Il Limiter è in grado di regolare e ottimizzare automaticamente il parametro **Release** in base al materiale audio. In alternativa è possibile impostarlo manualmente. Il Limiter dispone anche di un indicatore separato per l'ingresso, l'uscita e la quantità di limitazione (indicatore centrale).

Input (da -24 a 24 dB)

Consente di regolare il guadagno d'ingresso.

Output (da -24 a 6 dB)

Determina il livello massimo di uscita.

Release (da 0,1 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale. Se è attivo il pulsante **Auto**, Limiter individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio.

L/R -> M/S, M/S -> L/R

Questo plug-in consente di convertire un segnale stereo in segnale M/S e viceversa.

Lo strumento L/R -> M/S converte un segnale L/R, che è diviso in segnale sinistro e destro, in un segnale M/S, che è diviso in un segnale medio (L+R) e segnali laterali (L-R).

Lo strumento M/S -> L/R riconverte il segnale M/S in un segnale L/R.

Maximizer

Questo plug-in consente di aumentare il volume del materiale audio senza rischio di clipping. In alternativa, è disponibile una funzione soft clip che rimuove dei brevi picchi nel segnale d'ingresso e aggiunge al segnale una distorsione calda tipica del suono valvolare.

Output (da -24 a 6 dB)

Determina il livello massimo di uscita. Andrebbe normalmente impostato su 0 per evitare il clipping.

Optimize (da 0 a 100)

Determina la potenza del segnale.

Soft Clip

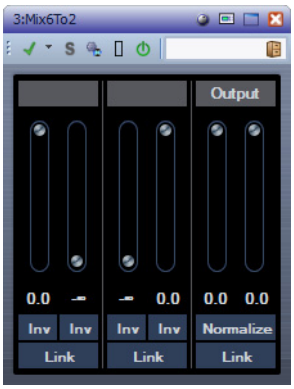
Se questo pulsante è attivo, Maximizer inizia a limitare leggermente o ad applicare un lieve clipping al segnale, generando al contempo degli armonici che conferiscono un calore tipico del suono valvolare al materiale audio.

Mix6to2

Questo plug-in consente di eseguire rapidamente il mixdown in stereo di un formato mix surround. È possibile controllare i livelli dei canali surround, fino a un massimo di sei canali, e decidere per ciascuna striscia di canale fino a che livello essa verrà inclusa nel mix risultante.

NOTA

Questo plug-in non simula un mix surround né aggiunge artefatti psicoacustici all'uscita risultante: si tratta semplicemente di un mixer. Il plug-in è disponibile soltanto nella Sezione Master e solo nel caso in cui è attivo un montaggio audio surround.



Canali surround

Volume

Consentono di regolare la quantità di segnale da includere nel canale sinistro e/o destro del bus di uscita.

Link

Collega i due fader di volume.

Invert

Consentono di invertire la fase dei canali destro e sinistro del bus surround.

Bus di uscita

Volume

Consente di impostare il volume dell'uscita mixata.

Link

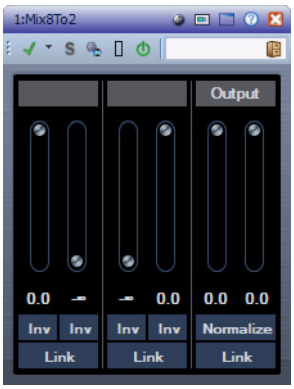
Collega i due fader di **Output**.

Normalize

Se questa opzione è attiva, l'uscita mixata viene normalizzata. Ad esempio, il livello di uscita viene regolato automaticamente in modo che il segnale più potente sia al massimo volume possibile senza produrre clipping.

Mix8to2

Questo plug-in consente di eseguire rapidamente il mixdown in stereo di un formato mix surround. È possibile controllare i livelli dei canali surround, fino a un massimo di otto canali, e decidere per ciascuna striscia di canale fino a che livello essa verrà inclusa nel mix risultante.



Questo plug-in non simula un mix surround né aggiunge artefatti psicoacustici all'uscita risultante: si tratta semplicemente di un mixer. Il plug-in è disponibile solamente nella Sezione Master e solo nel caso in cui è attivo un montaggio audio a 8 canali.

Canali surround

Volume

Consentono di regolare la quantità di segnale da includere nel canale sinistro e/o destro del bus di uscita.

Link

Collega i due fader di volume.

Invert

Consentono di invertire la fase dei canali destro e sinistro del bus surround.

Bus di uscita

Volume

Consente di impostare il volume dell'uscita mixata.

Link

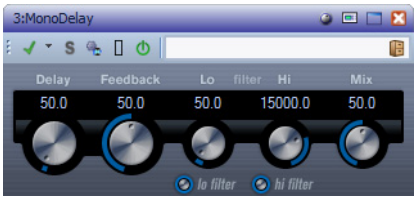
Collega i due fader di **Output**.

Normalize

Se questa opzione è attiva, l'uscita mixata viene normalizzata. Ad esempio, il livello di uscita viene regolato automaticamente in modo che il segnale più potente sia al massimo volume possibile senza produrre clipping.

MonoDelay

Si tratta di un effetto delay mono che può essere basato sul tempo, oppure che può utilizzare impostazioni di tempo impostate liberamente.



Delay

Se il pulsante sync è attivato, questo parametro definisce il valore nota di base per il delay. Se il pulsante sync è disattivato, il tempo del delay può essere impostato liberamente in millisecondi.

Feedback

Imposta il numero di ripetizioni per il delay.

Filter Lo

Agisce sul feedback del loop del segnale dell'effetto e consente di ridurre le frequenze basse. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.

Filter Hi

Agisce sul feedback del loop del segnale dell'effetto e consente di ridurre le frequenze alte. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.

Mix

Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e non effettato. Se l'effetto viene usato in mandata, impostare questo parametro sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale con/senza effetto tramite la mandata.

MonoToStereo

Questo effetto trasforma un segnale mono in un segnale pseudo-stereo. Il plug-in deve essere inserito in una traccia stereo che riproduce un file mono.

Width

Controlla l'ampiezza o la profondità dell'espansione stereo. Ruotare in senso orario per aumentare l'espansione.

Delay

Aumenta la quantità di differenza tra i canali sinistro e destro per aumentare ulteriormente l'effetto stereo.

Color

Genera delle differenze aggiuntive tra i canali per aumentare l'effetto stereo.

Mono

Porta l'uscita in mono, per verificare la presenza di possibile colore indesiderato nel suono che potrebbe talvolta verificarsi quando si crea un'immagine stereo artificiale.

MultibandCompressor

MultibandCompressor consente di suddividere un segnale in un massimo di quattro bande di frequenza, ciascuna con caratteristiche del compressore liberamente regolabili.

Il segnale viene processato sulla base delle impostazioni definite nelle sezioni Bande di Frequenza e Compressore. È possibile specificare il livello, la larghezza di banda e le caratteristiche del compressore per ciascuna banda.

Editor delle bande di frequenza

L'editor delle bande di frequenza che si trova nella metà superiore del pannello, è la sezione in cui vengono impostate le bande di frequenza così come i relativi livelli dopo la compressione. La scala di valori verticale sulla sinistra visualizza il livello del guadagno d'ingresso di ciascuna banda di frequenza. La scala orizzontale visualizza l'intervallo di frequenze disponibile.

- Le maniglie ai bordi vengono usati per definire l'intervallo di frequenze delle diverse bande di frequenza.
- Utilizzando le maniglie nella parte superiore di ciascuna banda di frequenza, è possibile attenuare o enfatizzare il guadagno d'ingresso di ±15 dB dopo la compressione.

Le maniglie presenti nell'editor delle Bande di Frequenza possono essere trascinate col mouse e vengono utilizzate per impostare l'intervallo delle frequenze e i livelli di guadagno di ingresso per ciascuna banda di frequenza.

Bypassare le bande di frequenza

Ciascuna banda di frequenza può essere bypassata tramite il pulsante **B** in ciascuna sezione del compressore.

Silenziare le bande di frequenza

Una banda di frequenza può essere messa in solo tramite il pulsante **S** in ciascuna sezione del compressore. È possibile silenziare solo una banda alla volta.

Sezione Compressor

Spostando i nodi o usando le manopole corrispondenti è possibile specificare i valori **Threshold** e **Ratio**. Il primo nodo dal quale devia la linea rispetto alla diagonale rettilinea sarà il punto di soglia.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale il Multiband Compressor entra in funzione. Il compressore agisce sui livelli del segnale al di sopra della soglia impostata. I livelli del segnale al di sotto della soglia non vengono processati.

Ratio (da 1.000 a 8.000) (da 1:1 a 8:1)

Determina la quantità di gain reduction (riduzione del guadagno) applicata ai segnali oltre la soglia impostata. Un valore di 3.000 (3:1) significa che per ogni aumento di 3 dB del livello di ingresso, il livello di uscita aumenta di solo 1 dB.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Determina la rapidità con la quale il compressore risponderà ai segnali che superano la soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale passerà oltre non processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di determinare il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivo il pulsante **Auto**, il compressore individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Output (da -24 a 24 dB)

Consente di controllare l'uscita totale di MultibandCompressor.

Octaver

Questo plug-in genera due voci aggiuntive che portano l'altezza del segnale di ingresso a un'ottava o a due ottave al di sotto dell'altezza originale. L'effetto Octaver trova il suo impiego ideale con segnali monofonici.

Direct

Regola il mix del segnale originale e delle voci generate. Un valore pari a 0 significa che si sentirà solo il segnale generato e trasportato. Aumentando questo valore, si potrà sentire una porzione maggiore del segnale originale.

Octave 1

Imposta il livello del segnale generato a un'ottava al di sotto dell'altezza originale. Un valore pari a 0 significa che la voce è in mute.

Octave 2

Imposta il livello del segnale generato a due ottave al di sotto dell'altezza originale. Un valore pari a 0 significa che la voce è in mute.

PingPongDelay

Si tratta di un effetto delay stereo che alterna ciascuna ripetizione del delay tra i canali sinistro e destro.

Delay

Se il pulsante sync è attivato, questo parametro definisce il valore nota di base per il delay. Se il pulsante sync è disattivato, il tempo del delay può essere impostato liberamente in millisecondi.

Feedback

Imposta il numero di ripetizioni per il delay.

Filter Lo

Agisce sul feedback del loop del segnale dell'effetto e consente di ridurre le frequenze basse. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.

Filter Hi

Agisce sul feedback del loop del segnale dell'effetto e consente di ridurre le frequenze alte. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.

Spatial

Imposta l'estensione stereo per le ripetizioni sinistra/destra. Girare la manopola in senso orario per ottenere un effetto stereo «ping-pong» più pronunciato.

Mix

Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e non effettato. Se l'effetto viene usato in mandata, impostare questo parametro sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale con/senza effetto tramite la mandata.

PostFilter

Questo plug-in di filtro trova il suo impiego ideale sui mix in post-produzione ma è possibile utilizzarlo anche in fase di produzione come alternativa a complesse configurazioni di equalizzazione. Questo plug-in consente di filtrare in maniera estremamente semplice le frequenze indesiderate, lasciando così spazio ai suoni di maggiore rilevanza all'interno del proprio mix.

Il plug-in PostFilter combina un filtro taglia-basso, un filtro notch e un filtro taglia-alto. Le impostazioni possono essere definite sia trascinando i punti curva nel display grafico, sia regolando uno dei controlli che si trovano sotto il display.

Indicatore di livello

Visualizza il livello di uscita, fornendo un'indicazione di come il filtraggio agisce sul livello complessivo dell'evento modificato.

Low Cut Freq (da 20 Hz a 1 kHz o Off)

Consente di eliminare il rumore a bassa frequenza. Il filtro è inattivo se il punto curva viene posizionato completamente verso sinistra.

Low Cut Slope

Consente di scegliere un valore di pendenza (slope) per il filtro passa-alto.

Low Cut Preview

Utilizzare questo pulsante, situato tra il pulsante **Low Cut Freq** e il display grafico per impostare il filtro su un filtro taglia-alto complementare. Ciò comporta la disattivazione di qualsiasi altro filtro, consentendo così di ascoltare solamente le frequenze che si desidera vengano filtrate.

Notch Freq

Imposta la frequenza centrale del filtro notch.

Notch Gain

Regola il guadagno della frequenza selezionata. Usare valori positivi per identificare le frequenze che si desidera filtrare.

Notch Gain Invert

Questo pulsante inverte il valore del guadagno del filtro notch. Usare questo pulsante per filtrare del rumore indesiderato. Quando si sta cercando la frequenza da omettere, può spesso risultare utile andare prima a enfatizzare quella frequenza (impostando il filtro notch sul guadagno positivo). Dopo che è stata individuata la frequenza del rumore, è possibile utilizzare il pulsante **Invert** per eliminarla.

Notch Q-Factor

Imposta l'ampiezza del filtro notch.

Notch Preview

Utilizzare il pulsante **Preview** tra i pulsanti del filtro notch e il display grafico per creare un filtro passa-banda con la frequenza del filtro di picco e Q. Ciò comporta la disattivazione di qualsiasi altro filtro, consentendo così di ascoltare solamente le frequenze che si desidera vengano filtrate.

Pulsanti Notch (1, 2, 4, 8)

Questi pulsanti sono dei filtri notch aggiuntivi, per filtrare gli armonici.

High Cut Freq (da 3 Hz a 20 kHz o Off)

Questo filtro taglia-alto consente di rimuovere il rumore ad alta frequenza. Il filtro è inattivo se il punto curva viene posizionato completamente verso destra.

High Cut Slope

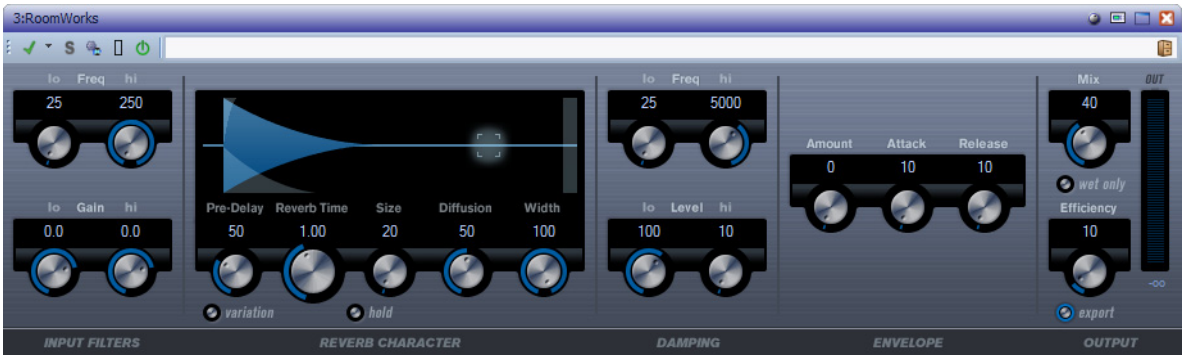
Consente di scegliere un valore di pendenza (slope) per il filtro passa-basso.

High Cut Preview

Questo pulsante, situato tra il pulsante **High Cut Freq** e il display grafico, consente di impostare il filtro su un filtro taglia-basso complementare. Ciò comporta la disattivazione di qualsiasi altro filtro, consentendo così di ascoltare solamente le frequenze che si desidera vengano filtrate.

RoomWorks

RoomWorks è un plug-in di riverbero estremamente regolabile che consente di ricreare in maniera realistica le caratteristiche ambientali e le riverberazioni di vari tipi di stanze e ambienti chiusi, nei formati stereo e surround. L'utilizzo della CPU è modificabile, in modo da adattarsi alle richieste di qualsiasi sistema. Da riflessioni di piccole stanze, a riverberi tipici di grosse caverne, questo plug-in offre una riverberazione di elevata qualità.



Input Filters

Lo Freq

Determina la frequenza alla quale agisce il filtro low-shelving. Entrambe le impostazioni hi e lo filtrano il segnale di ingresso prima di processare il riverbero.

Hi Freq

Determina la frequenza alla quale agisce il filtro high-shelving. Entrambe le impostazioni hi e lo filtrano il segnale di ingresso prima di processare il riverbero.

Lo Gain

Controlla la quantità di attenuazione/enfatizzazione per il filtro low-shelving.

Hi Gain

Controlla la quantità di attenuazione/enfatizzazione per il filtro high-shelving.

Reverb Character

Pre-Delay

Controlla il tempo che passa prima dell'applicazione del riverbero. Consente di simulare spazi molto ampi, aumentando il tempo impiegato dalla prima riflessione per raggiungere l'ascoltatore.

Reverb Time

Consente di impostare il tempo del riverbero in secondi.

Size

Altera i tempi di delay delle prime riflessioni per simulare spazi ampi o ristretti.

Diffusion

Agisce sul carattere della coda del riverbero. Valori elevati generano una maggiore diffusione e un suono più omogeneo, mentre valori inferiori danno un suono più chiaro.

Width

Determina l'ampiezza stereo dell'effetto. Il valore 100% fornisce un riverbero stereo completo. Con lo 0% il riverbero è tutto in mono.

Variation

Facendo clic su questo pulsante si genera una nuova versione dello stesso programma di riverbero, usando dei pattern di riflessione alterati. Ciò è utile nel caso in cui determinati suoni stiano causando risultati indesiderati. Creando una nuova variazione, si risolvono spesso questi problemi. Vi sono 1000 possibili variazioni.

Hold

L'attivazione di questo pulsante applica il freeze al buffer del riverbero in un loop infinito. È possibile creare alcuni interessanti suoni di pad usando questa funzione.

Damping

Lo Freq

Determina la frequenza sotto la quale avviene l'attenuazione (damping) delle basse frequenze.

High Freq

Determina la frequenza sopra la quale avviene un'attenuazione delle alte frequenze.

Low Level

Agisce sul tempo di decadimento delle basse frequenze. Un riverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo alto e basso rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello si farà in modo che le basse frequenze decadano più rapidamente. Valori superiori al 100% fanno sì che le basse frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie.

High Level

Agisce sul tempo di decadimento delle alte frequenze. Un riverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo alto e basso rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello si farà in modo che le alte frequenze decadano più rapidamente. Valori superiori al 100% fanno sì che le basse frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie.

Envelope

Amount

Determina il livello in cui i controlli di attacco (Attack) e rilascio (Release) dell'inviluppo agiscono sul riverbero. Valori più bassi generano un effetto più impercettibile, mentre valori elevati causano un suono più drastico.

Attack

Le impostazioni degli inviluppi nel plug-in RoomWorks controllano il modo in cui il riverbero seguirà le dinamiche del segnale di ingresso in un modo simile a un noise gate o a un downward expander. Il parametro Attack determina il tempo impiegato (in millisecondi) dal riverbero per raggiungere il pieno volume dopo un picco di segnale. L'effetto ottenuto è simile a un pre-delay ma il riverbero sale gradualmente anziché partire tutto in una volta sola.

Release

Consente di determinare dopo quanto tempo rispetto a un picco del segnale è possibile ascoltare il riverbero prima che venga tagliato, analogamente al tempo di rilascio di un gate.

Output

Mix

Determina il bilanciamento tra il segnale dry (non processato) e wet (processato). Se RoomWorks viene utilizzato come effetto in insert per un canale FX, si consiglia di impostare questo valore su 100% o di utilizzare il pulsante **wet only**.

Wet only

Questo pulsante si oppone al parametro **Mix**, impostando l'effetto su 100% wet (o segnale processato). Normalmente, questo pulsante dovrebbe essere attivato nei casi in cui RoomWorks viene utilizzato come effetto in mandata per un canale FX o per un canale gruppo.

Efficiency

Determina la quantità di potenza del processore impiegata per RoomWorks. Più basso è il valore, maggiore sarà la quantità di risorse della CPU impiegate e più elevata sarà la qualità del riverbero. Con impostazioni elevate (>90%) del parametro Efficiency possono essere creati effetti molto interessanti.

Export

Determina se durante l'esportazione dell'audio, RoomWorks utilizzerà la massima potenza della CPU per la massima qualità del riverbero. Durante l'esportazione è possibile mantenere le impostazioni più elevate del parametro Efficiency per ottenere uno specifico effetto. Per ottenere la massima qualità del riverbero durante l'esportazione, assicurarsi che questo pulsante sia attivato.

Indicatore del livello di uscita

Indica il livello del segnale di uscita.

RoomWorks SE

RoomWorks SE è una versione ridotta del plug-in RoomWorks. Questo plug-in offre una riverberazione di elevata qualità, ma presenta pochi parametri e un carico sulla CPU decisamente più ridotto rispetto alla versione completa.

Pre-Delay

Controlla il tempo che passa prima dell'applicazione del riverbero. Consente di simulare spazi molto ampi, aumentando il tempo impiegato dalla prima riflessione per raggiungere l'ascoltatore.

Reverb Time

Consente di impostare il tempo del riverbero in secondi.

Diffusion

Agisce sul carattere della coda del riverbero. Valori elevati generano una maggiore diffusione e un suono più omogeneo, mentre valori inferiori danno un suono più chiaro.

Hi Level

Agisce sul tempo di decadimento delle alte frequenze. Un riverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo alto e basso rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello si farà in modo che le alte frequenze decadano più rapidamente. Valori superiori al 100% fanno sì che le basse frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie.

Lo Level

Agisce sul tempo di decadimento delle basse frequenze. Un riverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo alto e basso rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello si farà in modo che le basse frequenze decadano più rapidamente. Valori superiori al 100% fanno sì che le basse frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie.

Mix

Consente di regolare il bilanciamento del livello tra il segnale dry e il segnale wet. Quando RoomWorks SE è inserito in un canale FX, si consiglia di impostare questo valore su 100% o di utilizzare il pulsante **wet only**.

StereoDelay

StereoDelay è caratterizzato da due linee di delay indipendenti, che utilizzano impostazioni di delay definibili liberamente.

Delay 1 e 2

Se il pulsante sync è attivato, questo parametro definisce il valore nota di base per il delay. Se il pulsante sync è disattivato, il tempo del delay può essere impostato liberamente in millisecondi.

Feedback 1 e 2

Impostano il numero di ripetizioni per il delay.

Filter Lo 1 e 2

Agisce sul feedback del loop del segnale dell'effetto e consente di ridurre le basse frequenze. I pulsanti sotto le manopole attivano/disattivano il filtro.

Filter Hi 1 e 2

Agisce sul feedback del loop del segnale dell'effetto e consente di ridurre le alte frequenze. I pulsanti sotto le manopole attivano/disattivano il filtro.

Pan 1 e 2

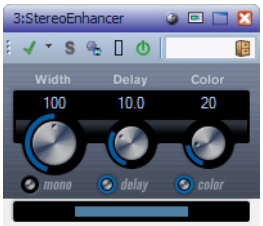
Impostano la posizione stereo per ciascuno delay.

Mix 1 e 2

Impostono il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e non effettato. Se l'effetto viene usato come mandata, impostare questi controlli sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale con/senza effetto tramite la mandata.

StereoEnhancer

Questo plug-in espande l'ampiezza stereo dell'audio (stereo). Non può essere utilizzato con file mono.



Width

Controlla l'ampiezza o la profondità dell'espansione stereo. Ruotare in senso orario per aumentare l'espansione.

Delay

Consente di incrementare la differenza tra i canali sinistro e destro per aumentare ulteriormente l'effetto stereo.

Color

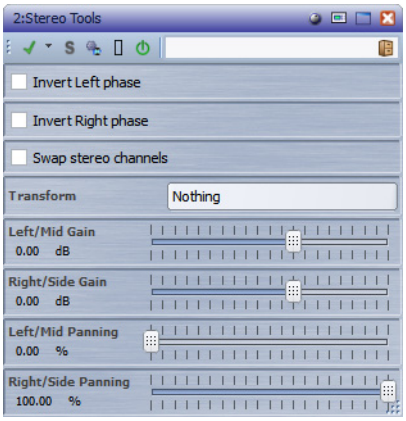
Genera delle differenze aggiuntive tra i canali per incrementare il miglioramento stereo.

Mono

Porta l'uscita in mono, per verificare la presenza di possibile colore indesiderato nel suono che potrebbe talvolta verificarsi quando si espande l'immagine stereo.

Stereo Tools

Stereo Tools enfatizzazione per la banda il canale destro e quello sinistro in modo indipendente. Ad esempio, è possibile utilizzare questo plug-in per i file stereo che non si desidera convertire in mono o per risolvere un problema con il file stereo.



Invert left phase/Invert right phase

Consente di invertire la polarità del canale audio. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per rimuovere le informazioni centrali o per riparare un canale che è stato invertito.

Swap stereo channels

Consente di invertire i canali sinistro e destro.

Transform

Determina il metodo di conversione:

- **Nothing**: nessuna conversione del segnale.
- **Left/Right -> Mid/Side**: consente di convertire un segnale stereo in un segnale mid/side.

- **Mid/Side -> Left/Right**: consente di convertire un segnale mid/side in un segnale stereo.

Left/Mid gain (dB)

Consente di impostare il guadagno del segnale stereo sinistro o del segnale mid del segnale M/S.

Left/Mid gain (dB)

Consente di impostare il guadagno del segnale stereo sinistro o del segnale side del segnale M/S.

Left/Mid panning (%)

Consente di eseguire il panning del segnale stereo sinistro o del segnale mid del segnale M/S.

Right/Side panning (%)

Consente di eseguire il panning del segnale stereo destro o dei segnali side del segnale M/S.

StudioChorus

StudioChorus è un effetto chorus a due stadi che aggiunge dei brevi ritardi al segnale e modula l'altezza dei segnali ritardati per produrre un effetto di raddoppiamento. Le due fasi separate di modulazione del chorus sono indipendenti e vengono processate in serie (in cascata).

Rate

Consente di impostare la frequenza di sweep.

Width

Consente di determinare l'estensione dell'effetto chorus. Valori elevati producono un effetto più pronunciato.

Spatial

Determina l'ampiezza stereo dell'effetto. Girare la manopola in senso orario per ottenere un effetto stereo più ampio.

Mix

Consente di regolare il bilanciamento del livello tra il segnale dry e il segnale wet. Se l'effetto viene utilizzato in mandata, impostare questo parametro sul valore massimo dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale con/senza effetto tramite la mandata.

Selettore delle forme d'onda

Consente di selezionare la forma d'onda di modulazione che altera il carattere del chorus. Sono disponibili una forma d'onda sinusoidale e una triangolare.

Delay

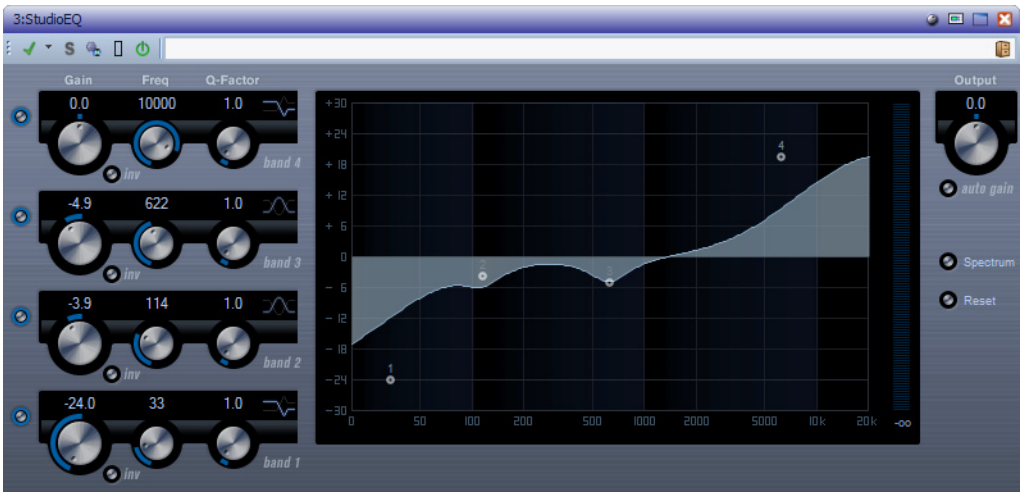
Agisce sull'intervallo di frequenze della modulazione, modificando il tempo di delay iniziale.

Filter Lo/Hi

Consente di filtrare le frequenze basse e alte del segnale dell'effetto.

StudioEQ

StudioEQ è un equalizzatore stereo parametrico a 4 bande di alta qualità con due bande medie completamente parametriche. Le bande basse e alte possono agire come filtri shelving (tre tipi), come filtro peak (passa-banda) o come filtro cut (passa-basso/passa-alto).



Gain Band 1 (da -20 a +24 dB)

Imposta la quantità di attenuazione/enfatizzazione per la banda delle basse.

Band 1 Inv

Questo pulsante inverte il valore del guadagno del filtro. Usare questo pulsante per filtrare del rumore indesiderato. Quando si cerca la frequenza da escludere, talvolta inizialmente può risultare utile enfatizzarla (impostando il filtro sul guadagno positivo). Dopo che è stata individuata la frequenza del rumore è possibile utilizzare il pulsante **Inv** per eliminarla.

Freq Band 1 (da 20 a 2.000 Hz)

Imposta la frequenza della banda delle basse.

Q-Factor Band 1 (da 0,5 a 10)

Controlla l'ampiezza o la risonanza della banda bassa.

Modalità dei filtri Band 1

Per la banda bassa, è possibile scegliere tra tre diversi tipi di filtri shelving, un filtro peak (passa-banda) e un filtro cut (passa-basso/passa-alto). Se viene selezionata la modalità **Cut**, il parametro **Gain** è fisso.

- **Shelf I** aggiunge risonanza nella direzione del guadagno opposta, leggermente oltre la frequenza impostata.
- **Shelf II** aggiunge risonanza nella direzione del guadagno alla frequenza impostata.
- **Shelf III** è una combinazione di **Shelf I** e **II**.

Gain Band 2 (da 20 a +24 dB)

Imposta la quantità di attenuazione/enfatizzazione per la banda mid 1.

Band 2 Inv

Questo pulsante inverte il valore del guadagno del filtro. Fare riferimento anche alla descrizione del pulsante Invert per la Band 1.

Freq Band 2 (da 20 a 20.000 Hz)

Imposta la frequenza centrale della banda Mid 1 (media).

Q-Factor Band 2 (da 0,5 a 10)

Imposta l'ampiezza della banda media. Più alto è il valore, più stretta sarà l'ampiezza.

Gain Band 3 (da -20 a +24 dB)

Imposta la quantità di attenuazione/enfatizzazione per la banda mid 2.

Band 3 Inv

Questo pulsante inverte il valore del guadagno del filtro. Fare riferimento anche alla descrizione del pulsante Invert per la Band 1.

Freq Band 3 (da 20 a 20.000 Hz)

Imposta la frequenza centrale della banda Mid 2 (media).

Q-Factor Band 3 (da 0,5 a 10)

Imposta l'ampiezza della banda mid 2. Più alto è il valore, più stretta sarà l'ampiezza.

Band 4 Inv

Questo pulsante inverte il valore del guadagno del filtro. Fare riferimento anche alla descrizione del pulsante Invert per la Band 1.

Gain Band 4 (da -20 a +24 dB)

Imposta la quantità di attenuazione/enfatizzazione per la banda delle alte.

Freq Band 4 (da 200 a 20.000 Hz)

Imposta la frequenza della banda delle alte.

Q-Factor Band 4 (da 0,5 a 10)

Controlla l'ampiezza o la risonanza della banda alta.

Modalità dei filtri Band 4

Per la banda alta, è possibile scegliere tra tre diversi tipi di filtri shelving, un filtro di picco e un filtro di taglio. Se viene selezionata la modalità **Cut**, il parametro **Gain** è fisso.

- **Shelf I** aggiunge risonanza nella direzione opposta del guadagno, leggermente al di sotto della frequenza impostata.
- **Shelf II** aggiunge risonanza nella direzione del guadagno alla frequenza impostata.
- **Shelf III** è una combinazione di **Shelf I** e **II**.

Output (da -24 a +24 dB)

Questo pulsante, collocato nell'angolo superiore destro del pannello del plug-in, consente di regolare il livello di uscita complessivo.

Auto Gain

Se questo pulsante è attivato, il guadagno viene regolato automaticamente, mantenento il livello di uscita costante, indipendentemente dalle impostazioni di equalizzazione.

Spectrum

Visualizza lo spettro prima e dopo il filtraggio.

Reset

Reinizializza le impostazioni di equalizzazione.

Utilizzo di tasti di modifica

Quando si utilizza il mouse per modificare le impostazioni dei parametri, è possibile utilizzare dei tasti modificatori. Quando non viene premuto alcun tasto modificatore e si trascina un punto di equalizzazione nel display, i parametri Gain e Frequency vengono regolati contemporaneamente.

[Shift]

Se si tiene premuto [Shift] e si trascina il mouse, viene modificato il Q-Factor della banda di equalizzazione corrispondente.

[Alt]/[Opzione]

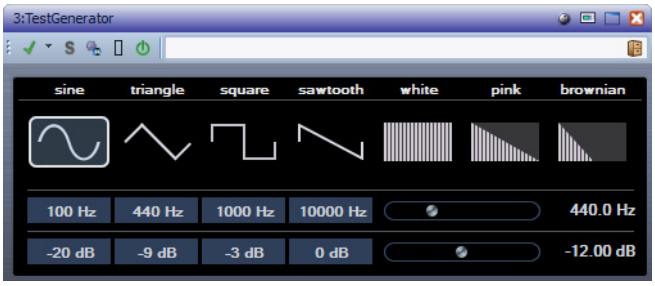
Se si tiene premuto [Alt]/[Opzione] e si trascina il mouse, viene modificata la frequenza della banda di equalizzazione corrispondente.

[Ctrl]/[Comando]

Se si tiene premuto [Ctrl]/[Comando] e si trascina il mouse, viene modificato il valore del guadagno della banda di equalizzazione corrispondente.

TestGenerator

Questo plug-in di utility consente di generare un segnale audio che può essere registrato come file audio.



Il file risultante può essere quindi usato per numerosi scopi:

- Test delle specifiche di un'apparecchiatura audio
- Misurazioni di vario genere, come ad esempio la calibrazione di registratori a nastro
- Test dei metodi di processamento del segnale
- Scopi educativi

Il TestGenerator è basato su un generatore di forme d'onda in grado di creare numerose classiche forme d'onda, come ad esempio curve sinusoidali e a dente di sega e vari tipi di rumori. Inoltre, è possibile impostare la frequenza e l'ampiezza del segnale generato. Per tutto il tempo in cui viene aggiunto il TestGenerator come effetto a una traccia audio e lo si attiva, viene generato un segnale. È quindi possibile attivare la registrazione come di consueto per registrare un file sulla base delle specifiche del segnale.

Sezione forme d'onda e tipi di rumore

Consente di impostare la base per il segnale generato dal generatore di forme d'onda. È possibile scegliere tra quattro forme d'onda di base (sinusoidale, quadra, a dente di sega e triangolare) e tre tipi di rumori (bianco, marrone e rosa).

Sezione frequenze

Consente di impostare la frequenza del segnale generato.

Sezione gain

Consente di impostare l'ampiezza del segnale. Più alto è il valore, più forte sarà il segnale. È possibile selezionare uno dei valori preset o utilizzare il cursore per impostare un valore compreso tra -81 e 0 dB.

Tube Compressor

Questo compressore estremamente versatile, dotato di una simulazione integrata del suono valvolare, consente di ottenere degli effetti di compressione morbidi e caldi. Il VU meter consente di visualizzare il valore di riduzione del guadagno. Il Tube Compressor dispone inoltre di una sezione side-chain interna che consente di filtrare il segnale di attivazione.

Drive (da 1,0 a 6,0)

Consente di controllare la quantità di saturazione valvolare.

Input (da -24,0 a 48,0)

Consente di determinare il valore di compressione. Più alto è il guadagno in ingresso, maggiore sarà la compressione applicata.

Limit

Aumenta il rapporto del compressore per un effetto di limitazione.

Output (da -12,0 a 12,0)

Imposta il guadagno in uscita.

Attack (da 0,1 a 100,0)

Consente di determinare la velocità di risposta del compressore. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della parte iniziale del segnale passerà oltre non processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare dopo quanto tempo il guadagno ritorna al suo livello originale. Se è attivo il pulsante **Auto**, Tube Compressor individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Mix (da 0 a 100)

Consente di regolare il mix tra il segnale dry e wet mantenendo i transienti del segnale di ingresso.

Indicatori In/Out

Consente di visualizzare i picchi più alti di tutti i canali di ingresso e uscita disponibili.

VU Meter

Consente di visualizzare il valore della riduzione del guadagno.

Side-chain (se supportato)

Consente di attivare/disattivare il filtro side-chain interno. Il segnale in ingresso può quindi essere modellato in base ai parametri di filtro. Il side-chain interno è utile per regolare il modo in cui opera il compressore.

Sezione del filtro (LP, BP e HP)

Se il pulsante **Side-Chain** è attivato, è possibile utilizzare questi pulsanti per impostare il tipo di filtro su passa-basso, passa-banda o passa-alto.

Sezione Side-chain

Center

Imposta la frequenza centrale del filtro.

Q-Factor

Imposta la risonanza o l'ampiezza del filtro.

Monitor

Consente di monitorare il segnale filtrato.

VintageCompressor

VintageCompressor è costruito sulla falsa riga dei compressori vintage.

Esso presenta dei controlli separati per guadagno di **Input** e di **Output**, **Attack** e **Release**. Inoltre, è disponibile una modalità **Punch** che mantiene la fase di attacco del segnale e una funzione **Auto** dipendente dal programma per il parametro **Release**.

Input (da -24 a 48 dB)

In combinazione con l'impostazione **Output**, questo parametro determina il valore della compressione. Maggiore è il valore di Input, minore sarà il valore di Output e più elevata sarà la quantità di compressione che viene applicata.

Output (da -48 a 24 dB)

Imposta il guadagno in uscita.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Consente di determinare la velocità di risposta del compressore. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Punch (acceso/spento)

Se il pulsante è attivo, la prima fase di attacco del segnale viene mantenuta, conservando il punch originale nel materiale audio, anche se è il parametro **Attack** ha impostazioni brevi.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare dopo quanto tempo il guadagno ritorna al suo livello originale. Se il pulsante **Auto** è attivato, il VintageCompressor individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

VU Meter

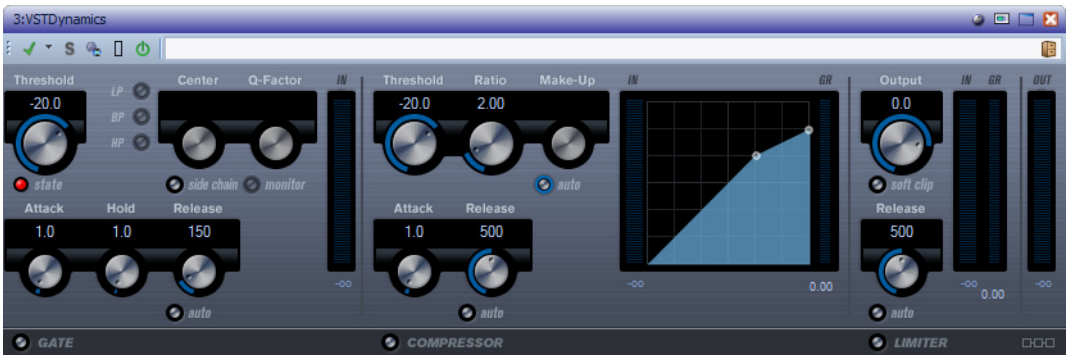
Consente di visualizzare il valore della riduzione del guadagno.

Indicatori In/Out

Consente di visualizzare i picchi più alti di tutti i canali di ingresso e uscita disponibili.

VSTDynamics

VSTDynamics è un processore di dinamica molto avanzato che combina tre processori separati (Gate, Compressor e Limiter), che coprono un'ampia gamma di funzioni di processamento dinamico.



La finestra è divisa in tre sezioni, ciascuna contenente controlli e indicatori dedicati per ciascun processore. Attivare i singoli processori utilizzando i pulsanti **Gate**, **Compressor** e **Limiter** collocati nella parte inferiore del pannello del plug-in.

Sezione Gate

L'applicazione di gate o di gate di rumore è un metodo di processamento dinamico che silenzia i segnali audio che si trovano al di sotto di una soglia impostata. Non appena il livello del segnale supera il valore soglia, il gate si apre per lasciar passare il segnale. L'ingresso di attivazione del Gate può essere filtrato anche tramite una side-chain interna.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale il Gate si attiva. Livelli del segnale al di sopra del valore soglia definito causano l'apertura del gate mentre livelli al di sotto di questo valore lo fanno chiudere.

LED State

Indica se il gate è aperto (LED di colore verde), chiuso (LED di colore rosso) o in uno stato intermedio (LED di colore giallo).

Side-Chain

Attiva il filtro side chain interno. È possibile utilizzare questa funzione per filtrare delle parti di segnale che altrimenti potrebbero attivare il gate in posizioni in cui non si desidera attivarlo, oppure per enfatizzare delle frequenze che si vuole accentuare, ottenendo così un maggior controllo sulla funzione gate.

LP (passa-basso), BP (passa-banda), HP (passa-alto)

Questi pulsanti consentono di impostare la modalità del filtro di base.

Center (da 50 a 22.000 Hz)

Imposta la frequenza centrale del filtro.

Q-Factor (da 0.001 a 10000)

Imposta la risonanza o l'ampiezza del filtro.

Monitor (acceso/spento)

Consente di monitorare il segnale filtrato.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Definisce il tempo dopo il quale il gate si apre dopo che è stato attivato.

Hold (da 0 a 2.000 ms)

Determina quanto a lungo il gate rimane aperto dopo la caduta del segnale sotto il livello di soglia.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Definisce il tempo dopo il quale si chiude il gate (dopo il tempo di tenuta impostato tramite il parametro **Hold**). Se è attivato il pulsante **Auto** il Gate individua un'impostazione di release ottimale per il materiale audio utilizzato.

Range

Regola l'attenuazione del Gate quando è chiuso. Se il parametro **Range** è impostato a , il gate è completamente chiuso. Più alto è il valore, maggiore sarà il livello del segnale che passa attraverso il gate chiuso.

Indicatore del guadagno di ingresso

Visualizza il guadagno d'ingresso.

Sezione Compressor

Il compressore riduce l'intervallo dinamico dell'audio, rendendo più potenti i suoni più deboli o rendendo più deboli i suoni più potenti, oppure eseguendo entrambe le operazioni. Questo plug-in funziona come un compressore standard con dei controlli separati per i parametri di **Threshold**, **Ratio**, **Attack**, **Release** e **Make-Up**. Esso dispone di un display separato che illustra graficamente la curva di compressione sulla base delle impostazioni dei parametri **Threshold**, **Ratio** e **Make-Up** gain. Dispone inoltre di indicatori per il guadagno in ingresso e la riduzione del guadagno, oltre a una funzione **Auto** dipendente dal programma per il parametro **Release**.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale il compressore entra in funzione. Il compressore agisce sui livelli del segnale al di sopra della soglia impostata. I livelli del segnale al di sotto della soglia non vengono processati.

Ratio (da 1:1 a 8:1)

Determina la quantità di gain reduction (riduzione del guadagno) applicata ai segnali oltre la soglia impostata. Un valore di 3:1 significa, ad esempio, che per ogni aumento di 3 dB del livello di ingresso, il livello di uscita aumenta di solo 1 dB.

Make-Up (da 0 a 24 dB)

Compensa le perdite di guadagno in uscita causate dalla compressione. Se è attivo il pulsante **Auto**, le perdite di guadagno vengono compensate automaticamente.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Determina la rapidità con la quale il compressore risponderà ai segnali che superano la soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di determinare il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale se il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivo il pulsante **Auto**, il compressore individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Display grafico

Usare il display grafico per impostare graficamente i valori Threshold e Ratio. Sulla parte sinistra e destra del display grafico sono disponibili due indicatori che consentono di visualizzare la riduzione del guadagno in dB.

Sezione Limiter

Il limiter garantisce che il livello in uscita non superi mai una determinata soglia e non produca quindi clipping nei dispositivi seguenti. I limiter convenzionali di solito necessitano di una configurazione molto accurata dei parametri di attacco e rilascio, per prevenire che il livello di uscita vada oltre il livello di soglia impostato. Il limiter invece regola e ottimizza automaticamente questi parametri, in base al materiale audio.

Output (da -24 a 6 dB)

Determina il livello massimo di uscita. Il compressore agisce sui livelli del segnale al di sopra della soglia impostata. I livelli al di sotto non vengono processati.

Soft Clip

Se questo pulsante è attivo, il limiter agisce in maniera differente. Se il livello del segnale va oltre i -6 dB, Soft Clip avvia il limiting (o il clipping) del segnale in maniera leggera, generando allo stesso tempo degli armonici che aggiungono un carattere caldo, tipico del suono valvolare, al materiale audio.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Determina la quantità di tempo impiegata dal guadagno per ritornare al suo livello originale se il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivo il pulsante **Auto**, il limiter individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio.

Indicatori

I tre indicatori visualizzano il guadagno in ingresso (IN), la riduzione del guadagno (GR) e il guadagno in uscita (OUT).

Pulsante Module Configuration

Usando il pulsante **Module Configuration** che si trova nell'angolo in basso a destra del pannello del plug-in, è possibile impostare l'ordine del flusso del segnale per i tre processori. Cambiando l'ordine dei processori si possono ottenere risultati differenti e le opzioni disponibili consentono di trovare rapidamente la configurazione che meglio si adatta a una determinata situazione. Fare semplicemente clic sul pulsante **Module Configuration** per passare a una configurazione diversa. Sono disponibili tre opzioni di configurazione:

- C-G-L (Compressor-Gate-Limit)
- G-C-L (Gate-Compressor-Limit)
- C-L-G (Compressor-Limit-Gate)

Kit di strumenti di restauro audio Sonnox

Il kit degli strumenti di restauro Sonnox consiste negli strumenti De-Clicker, De-Noiser e De-Buzzer. Tali strumenti sono stati progettati per il restauro di vecchio materiale, per la rimozione di click, scoppiettii, brusii e rumore di fondo che può verificarsi nelle nuove registrazioni.

Sonnox DeBuzzer

Sonnox DeBuzzer consente di rimuovere ronzii e brusii dal materiale audio.

Pulsante delle opzioni del menu Sonnox

Apre un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- Durata di accensione dei led degli indicatori di ingresso/uscita (indefinita, 2 s, 5 s)
- Comportamento delle manopole
- Informazioni sul numero di versione e la data di produzione

Indicatore di livello Input

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. In tal modo è possibile ottenere un quadro chiaro dell'intervallo di lavoro.

Trim Input Level

Consente di regolare il livello del segnale in ingresso per un massimo di ±12 dB.

Manopola e touch pad della frequenza (Hz)

Il DeBuzzer dispone di un intervallo di frequenze attive per rilevare un brusio con frequenza di base compresa tra 20 e 440 Hz. In modalità **Auto** questa manopola consente di impostare la frequenza da cui il circuito di rilevamento del brusio inizia a ricercare i componenti che producono il brusio. In modalità **Freeze**, questa manopola consente di impostare la frequenza di base esatta del brusio. La manopola è dotata di una scala graduata. Facendo clic su una tacca della scala la frequenza viene impostata sul relativo livello.

Pulsante Fine Adjust

Consente di regolare con precisione il controllo della frequenza del brusio. Le scale graduate attorno alla circonferenza della manopola della frequenza presentano una scala più precisa e lo scorrimento del touch pad consente di regolare rapidamente la frequenza da ricercare. Se si esegue lo scrolling dopo un punto di fine, l'intervallo della frequenza viene modificato e vengono visualizzati nuovi valori per la manopola.

La modalità **Fine Adjust** forza il **Freeze** in modo che la frequenza selezionata possa essere specificata con precisione, senza che il circuito **Auto** debba ricercare una frequenza di base più forte. Se si accede alla modalità **Fine Adjust** da **Auto**, il pulsante **Freeze** lampeggia e il plug-in ritorna a **Auto** quando si esce dalla modalità **Fine Adjust**.

Pulsante Tone On

Consente di attivare un generatore di toni udibili, che può essere utilizzato per supportare la localizzazione della frequenza di base del ronzio. Quando il pulsante **Tone** è acceso, viene visualizzato un touch pad sopra il pulsante per il controllo del livello di **Tone**. Per default, è impostato su -18 dB e dispone di un intervallo compreso tra -6 dB e -96 dB.

Manopola e touch pad della sensibilità (Hz)

Consente di controllare la sensibilità del circuito di rilevamento del brusio. Alla massima sensibilità, è possibile che il circuito rilevi frequenze non udibili ed eventualmente indesiderate. I ronzii più forti, che solitamente dovrebbero essere rimossi per primi, richiedono una sensibilità inferiore.

Pulsante modalità Hum/Buzz

Consente di passare dalla modalità **Hum** alla modalità **Buzz**. Nella modalità **Hum** il limite dell'ampiezza di banda per la rimozione armonica è compreso tra 0 e 800 Hz. Nella modalità **Buzz** il limite dell'ampiezza di banda per la rimozione armonica è compreso tra 0 e 4.000 Hz. La modalità **Hum** è meno dannosa. Quando possibile, si consiglia pertanto di usare questa modalità.

Pulsante Enable

Attiva il processo di rimozione del brusio. Consente confronti senza discontinuità con e senza riduzione del brusio. Quando **Enable** è disattivato, il circuito di rimozione del brusio rimane in funzione e il display Detect consente ancora di visualizzare il livello di brusio rilevato.

Display Reduction

Indica il livello dell'audio rimosso dal segnale.

Manopola e touch pad di attenuazione (dB)

Consente di determinare il livello di attenuazione applicato dal circuito di rimozione del brusio, fino a un massimo di 96 dB. Solitamente l'impostazione dovrebbe limitarsi a rendere non udibile il brusio. Un utilizzo eccessivo dell'attenuazione può degradare il segnale in modo non necessario.

Pulsante Auto

Attiva la modalità **Auto** per il circuito di rilevamento del brusio. In questa modalità, il rilevamento del brusio viene calcolato su base costante, regolando automaticamente la frequenza di base del brusio. Tale modalità è utile per materiali con una componente di brusio variabile nel tempo. In questa modalità i filtri di rimozione seguono la frequenza rilevata.

Pulsante Freeze

Attiva la modalità **Freeze** per il circuito di rilevamento del brusio. In questa modalità la frequenza di base del brusio è fissa e corrisponde alla frequenza visualizzata nella finestra del touch pad. La modalità è utile per materiali con un livello di brusio fluttuante, ma con una frequenza di brusio costante. In tale situazione, la modalità **Auto** non funzionerebbe correttamente quando il livello di brusio cala e potrebbe impostare la ricerca di una frequenza di base del brusio diversa. In questa modalità i filtri di rimozione seguono la frequenza nominale.

Display Detect

Indica il livello del brusio rilevato dall'apposito circuito di rilevamento.

Indicatore di livello Output (dB)

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. La funzionalità di mantenimento dei picchi mantiene visualizzato il picco massimo, offrendo un quadro più completo dell'intervallo dinamico di esercizio.

Trim Output Level

Consente di ridurre il livello di uscita di un massimo di 12 dB. Il dithering viene applicato dopo il controllo del guadagno in uscita; pertanto può risultare necessario ridurre leggermente questo valore per evitare il clipping.

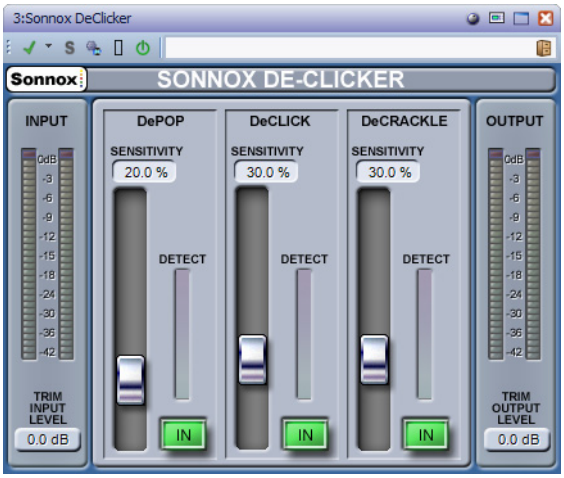
Utilizzo del Sonnox DeBuzzer

- Trovare la frequenza nominale. Iniziare con i controlli **Sensitivity** e **Attenuation** nelle posizioni di default (90% e -48 dB).
- Se si conosce la frequenza approssimativa nominale, selezionare tale frequenza utilizzando la manopola o digitando all'interno del touch pad.
- In modalità **Auto**, consente al rilevatore di regolarsi in base all'effettiva frequenza di base. Il display **Detect** indica l'affidabilità del rilevamento del ronzio. La modalità **Auto** è consigliata se la frequenza di base varia nell'arco del tempo.

- La modalità **Freeze** dovrebbe essere utilizzata per selezionare una frequenza specifica che può variare in intensità. **Fine Adjust** (che forza la modalità **Freeze**) può essere utilizzata per aumentare la risoluzione per la selezione della frequenza di base.
- Se si riscontrano difficoltà nel rilevamento della frequenza di base, utilizzare il controllo **Tone**.
- La modalità **Hum** rimuove le armoniche fino a 800 Hz. Se è possibile percepire delle armoniche che si trovano a una frequenza superiore, selezionare la modalità **Buzz**, che rimuove le armoniche fino a 4.000 Hz. Se non sono presenti armoniche al di sopra degli 800 Hz, assicurarsi di utilizzare la modalità **Hum** per preservare il più possibile l'audio originale.
- Per produrre il minor numero di danni possibile all'audio, abbassare l'attenuazione fino a quando è possibile sentire solo il brusio, poi aumentarla fino a quando il brusio è di nuovo udibile.
- Ridurre quindi la sensibilità fino a quando non è più possibile percepire il brusio.

Sonnox DeClicker

Sonnox DeClicker consente di rimuovere i click dal materiale audio.



Pulsante delle opzioni del menu Sonnox

Apre un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- Durata di accensione dei led degli indicatori di ingresso/uscita (indefinita, 2 s, 5 s)
- Informazioni sul numero di versione e la data di produzione

Indicatore di livello Input

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. In tal modo è possibile ottenere un quadro chiaro dell'intervallo di lavoro.

Trim Input Level

Consente di regolare il livello del segnale in ingresso per un massimo di ±12 dB.

Fader e touch pad della sensibilità (%) (DePop, DeClick, DeCrackle)

Consente di controllare la sensibilità dei circuiti di rilevamento. Alla massima sensibilità, è possibile che il circuito reagisca a segnali di livello molto basso, classificando in modo non corretto scoppiettii o click. Per scoppiettii e click forti è necessario impostare una sensibilità inferiore.

Pulsante In (DePop, DeClick, DeCrackle)

Consente di attivare il processo di rimozione di scoppiettii, click o scricchiolii. Quando **In** è disattivato, il circuito di rimozione di scoppiettii, click o scricchiolii rimane in funzione e il display Detect consente ancora di visualizzare il livello del difetto rilevato.

Display dell'indicatore Detect (DePop, DeClick, DeCrackle)

Consente di combinare due indicazioni. La colonna verticale principale indica la somma dell'energia degli eventi che sono stati rilevati. Con il pulsante **In** deselezionato (ovvero con il circuito di riparazione disattivato), questa colonna si colora di arancione/rosso. Quando il circuito di riparazione è attivo la colonna assume un colore azzurro. Il segmento inferiore dell'indicatore è un'indicazione corrispondente a ciascun singolo evento rilevato.

Indicatore di livello Output (dB)

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. La funzionalità di mantenimento dei picchi mantiene visualizzato il picco massimo, offrendo un quadro più completo dell'intervallo dinamico di esercizio.

Trim Output Level

Consente di ridurre il livello di uscita di un massimo di 12 dB. Il dithering viene applicato dopo il controllo del guadagno in uscita; pertanto può risultare necessario ridurre leggermente questo valore per evitare il clipping.

Utilizzo del Sonnox DeClicker

- Si consiglia di riparare prima gli eventi più estesi e più intensi.
- Se sono presenti degli eventi molto estesi nel materiale del programma, attivare la sezione DePop e sollevare il fader della sensibilità fino a che gli eventi più larghi non vengono rilevati e riparati.
- Per i click, attivare la relativa sezione e sollevare il fader della sensibilità fino a che gli eventi non vengono rilevati e riparati.
- Infine, se rimangono degli scricchiolii, attivare la relativa sezione e sollevare il fader per rimuoverli.

- Si determina necessariamente una sovrapposizione di un certo livello nei circuiti di rilevamento di click e scricchiolii. Se si abbassa la sensibilità di DeClick il rilevamento apparente degli scricchiolii può aumentare, mentre, con una maggiore sensibilità di DeClick, è possibile che vengano rilevati meno scricchiolii. I migliori risultati si ottengono bilanciando opportunamente i due controlli.

Sonnox DeNoiser

Sonnox DeNoiser rimuove il rumore a banda larga dal materiale audio.

Pulsante delle opzioni del menu Sonnox

Apre un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- Durata di accensione dei led degli indicatori di ingresso/uscita (indefinita, 2 s, 5 s)
- Comportamento delle manopole
- Informazioni sul numero di versione e la data di produzione

Display grafico

Consente di visualizzare la curva della frequenza/guadagno in tempo reale del materiale del programma. Presenta un scala graduata da 0 a 20 kHz e da 0 a -144 dB. Le riga gialla è il livello dello spettro di rumore calcolato e nella modalità **Adapt** si adegua in tempo reale al rumore rilevato. Tutto ciò che si trova al di sotto di questo livello è considerato rumore, tutto ciò che si trova al di sopra è il segnale del programma.

Indicatore di livello Input

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. In tal modo è possibile ottenere un quadro chiaro dell'intervallo di lavoro.

Trim Input Level

Consente di regolare il livello del segnale in ingresso per un massimo di ±12 dB.

Fader della sensibilità e touch pad Trim (dB)

Il fader della sensibilità è impostato di default su 0,0 dB, che è il punto centrale del relativo intervallo. Consente di regolare la sensibilità del circuito di rilevamento del rumore. L'effetto visibile prodotto è uno spostamento della linea gialla del rumore verso l'alto e verso il basso. Il livello della sensibilità può essere modificato fino a ±18 dB.

Per ridurre la sensibilità e fare in modo che il DeNoiser sia meno reattivo alla componente di rumore, spostare il fader verso il basso. La linea del livello del rumore si sposta verso il basso, indicando una minore componente del rumore nel circuito di rilevamento. Se la sensibilità impostata è troppo bassa, si verifica una riduzione limitata del rumore.

Per aumentare la sensibilità e fare in modo che il DeNoiser sia più reattivo alla componente di rumore, spostare il fader verso l'alto. La linea del livello del rumore si sposta verso l'alto, indicando una maggiore componente del rumore nel circuito di rilevamento. Per default la linea di demarcazione del rumore si trova subito sotto i picchi del segnale. Se si aumenta la sensibilità del circuito di rilevamento al rumore, la componente del segnale diminuisce, talvolta sollevando la linea verso i picchi del segnale. In tal caso, è probabile che si ascoltino degli artefatti di processamento, perché il circuito di rimozione del rumore agisce sia sulla componente del segnale sia su quella del rumore.

Pulsante Adpat

Consente di attivare la modalità **Adapt** per il circuito di rilevamento del rumore. In tale modalità la struttura del rumore viene calcolata e aggiornata continuamente. È utile per materiali con una componente di rumore variabile nel tempo.

Pulsante Freeze

Consente di attivare la modalità **Freeze** per il circuito di rilevamento del rumore. In tale modalità viene calcolata la struttura del rumore. Questa modalità è utile per materiali con una componente di rumore costante. Solitamente viene campionata quando il segnale è assente ed è presente soltanto la componente di rumore.

Pulsante In

Consente di attivare il processo di rimozione del rumore. Consente confronti senza discontinuità con e senza riduzione del rumore. Quando **In** è disattivato, il circuito di rilevamento del rumore rimane in funzione e il display grafico consente ancora di visualizzare le frequenze in tempo reale e la linea di contorno del rumore.

Manopola e touch pad (Hz) di HF Limit

Consentono di visualizzare e controllare la frequenza oltre la quale l'attenuazione viene applicata in modo non dinamico. Eseguendo lo scrolling della frequenza verso il basso dal valore di default di 22 kHz, viene visualizzata un'area rossa nel display della frequenza con un'attenuazione fissa. A sinistra della linea del limite alta frequenza, il circuito di rimozione del rumore funziona normalmente. A destra di tale linea, il segnale è attenuato di un valore fisso, impostato dal fader di attenuazione. Questa modalità è utile per materiale di programma con una banda limitata.

Un buon esempio è un segnale codificato a un basso bit rate, la cui ampiezza di banda può essere limitata a 12 kHz. A causa della forte discontinuità, il circuito di rimozione del rumore può introdurre degli artefatti udibili attorno al limite di banda. Se si imposta una frequenza di HF Limit leggermente più bassa del limite di banda, è possibile rimuovere questi artefatti.

Fader e touch pad di Attenuation (dB)

Consentono di determinare il livello di attenuazione applicato dal circuito di rimozione del rumore nell'intervallo compreso tra 0 e -18 dB. Solitamente l'impostazione dovrebbe garantire una riduzione del rumore con effetti ottimali. Un utilizzo eccessivo dell'attenuazione può degradare il segnale in modo non necessario.

Indicatore di livello Output (dB)

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. La funzionalità di mantenimento dei picchi mantiene visualizzato il picco massimo, offrendo un quadro più completo dell'intervallo dinamico di esercizio.

Trim Output Level

Consente di ridurre il livello di uscita di un massimo di 12 dB. Il dithering viene applicato dopo il controllo del guadagno in uscita; pertanto può risultare necessario ridurre leggermente questo valore per evitare il clipping.

Utilizzo del Sonnox DeClicker

- Iniziare con i controlli **Sensitivity** e **Attenuation** nelle posizioni di default (0,0 dB e -4,5 dB).
- Selezionare la modalità **Adapt** se il rumore varia nel tempo. Selezionare **Freeze** per una struttura del rumore statica e definita.
- Regolare la **Sensitivity** per trovare il bilanciamento corretto tra troppo basso (non viene rimosso abbastanza rumore) e troppo alto (viene rimosso troppo segnale).
- Regolare l'**Attenuation** per trovare le impostazioni migliori. Un'attenuazione eccessiva può compromettere la qualità audio, sia riducendone la brillantezza sia introducendo una distorsione di basso livello.

È possibile lavorare con del materiale con un'ampiezza di banda limitata, derivante anche da una conversione della frequenza di campionamento o da una compressione con perdita di dati (ad esempio, limitata a circa 10 kHz). Se si avverte una distorsione attorno al limite, provare a ridurre il controllo **HF Limit**. Regolare fino a portarlo a un frequenza appena inferiore rispetto al limite (attorno ai 9,5 kHz nel nostro esempio).

Plug-in predefiniti

Con Windows, viene fornito un insieme di plug-in per garantire la compatibilità con i progetti audio in cui sono stati implementati questi effetti utilizzando versioni precedenti di WaveLab. L'apertura di montaggi audio in cui siano stati applicati tali plug-in richiederebbe altrimenti un intervento massiccio da parte dell'utente.

L'utilizzo di tali plug-in con progetti audio nuovi non è consigliato e non è descritto nella documentazione.

Plug-in di dithering

I plug-in di dithering aggiungono piccole quantità di rumore a un segnale per ridurre l'udibilità di una distorsione di basso livello in una registrazione digitale. Una piccola quantità di rumore casuale viene aggiunta al segnale analogico prima della fase di campionamento, riducendo l'effetto degli errori di quantizzazione.

Dithering interno

Questo è un plug-in integrato che offre un metodo semplice per aggiungere una piccola quantità di rumore al segnale renderizzato al fine di migliorare il rapporto apparente segnale-rumore dell'uscita.

Quando si seleziona **Interno** sono disponibili i seguenti parametri.

Tipo di rumore

Imposta il tipo di rumore da aggiungere al segnale.

- Nella modalità **Nessun rumore**, non viene applicato alcun dithering.
- La modalità **Tipo di rumore 1** rappresenta il metodo più completo.
- La modalità **Tipo di rumore 2** enfatizza le frequenze maggiori più di **Tipo di rumore 1**.

Noise Shaping

Aumenta il rapporto apparente segnale-rumore alterando lo spettro del segnale audio a basso livello prodotto dall'abbassamento del numero di bit. Maggiore è il numero selezionato, più rumore viene spostato all'esterno dell'intervallo acustico medio.

Risoluzione in bit nell'uscita quantizzata

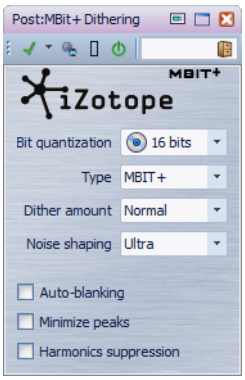
Consente di specificare la risoluzione in bit desiderata per l'audio finale dopo il dithering, sia che si desideri renderizzare le impostazioni sia che si riproduca in tempo reale.

Il dithering modifica la risoluzione del campione, ma non la dimensione. Ad esempio, in seguito all'applicazione di un dithering a 16 bit a un file a 24 bit, il file manterrà le stesse dimensioni di un file a 24 bit, sebbene soltanto 16 bit di informazioni avranno un valore reale. Quando si renderizza in un file a 16 bit, occorre specificare la risoluzione del file per evitare sprechi di spazio.

MBIT+™ Dithering

Questo plug-in consente di convertire e applicare il dithering a 24, 20, 16, 12 o 8 bit. Questo è utile per masterizzare una traccia per un CD (a 16 bit) da una sorgente a 24 bit, ad esempio.

L'algoritmo di dithering di MBIT+™ riduce la distorsione della quantizzazione con il minimo rumore percepito e produce conversioni omogenee e silenziose.



Quantizzazione dei bit

Consente di impostare la profondità in bit a cui si applica il dithering. MBIT+™ produce un'uscita a virgola mobile a 32 bit, ma tutti i bit di basso ordine saranno azzerati e dovranno essere troncati.

Tipo

Consente di impostare il tipo di dithering. MBIT+™ contiene due tipi di dithering tradizionali e un tipo di dithering proprietario MBIT+™.

- **Type 1** è un dithering tradizionale basato su una funzione di distribuzione della probabilità (PDF) rettangolare.
- **Type 2** è un dithering tradizionale basato su una funzione di distribuzione della probabilità (PDF) triangolare.
- **MBIT+™** offre risultati superiori quando utilizzato con tutti i tipi di materiale di originale.

Quantità di dithering

Quando si utilizza il dithering MBIT+™, questa funzione controlla la quantità di dithering. Le impostazioni **None** e **Inferiore** possono lasciare una distorsione della quantizzazione non lineare o una modulazione del rumore di dithering, mentre impostazioni superiori eliminano completamente la distorsione non lineare a scapito di un rumore di fondo leggermente più elevato. L'impostazione **Normal** è sufficiente per la maggior parte dei casi.

Quando si utilizza un dithering Type 1 o Type 2, questa funzione controlla il numero di bit utilizzati per eseguire il dithering. Nella maggior parte dei casi, 1 bit è sufficiente, ma in qualche caso può essere utile applicare un dithering superiore con 2 bit.

Noise Shaping

Quando si utilizza il dithering MBIT+™, questa funzione controlla la quantità di noise shaping. Le scelte possibili vanno da nessun noise shaping a un noise shaping molto aggressivo, che produce un'eliminazione del rumore udibile di circa 14 dB, a scapito di un rumore di fondo maggiore.

Quando si utilizza un dithering Type 1 o Type 2, questa funzione controlla il noise shaping. Il rumore di dithering può essere configurato in modo che sia meno udibile. Un noise shaping semplice esegue un semplice filtraggio passa-alto sul rumore. Un noise shaping elevato sposta in modo aggressivo il rumore verso la frequenza di Nyquist. **Psych5** è un filtro di quinto ordine progettato per eliminare il rumore dalle bande udibili e **Psych9** è un filtro di nono ordine con caratteristiche simili.

Silenzio automatico

Se questa opzione è attiva, MBIT+™ mette in mute l'uscita del dithering quando l'ingresso è completamente silenzioso per almeno 0,7 secondi.

Minimizza i picchi

Se questa opzione è attiva, i picchi spuri nel dithering con noise shaping sono eliminati.

Soppressione delle armoniche

Se questa opzione è attiva, le regole di troncamento vengono lievemente alterate, allontanando la distorsione della quantizzazione armonica dalle armoniche superiori di frequenze udibili. Questa opzione non crea nessun rumore di fondo casuale di dithering. Funziona invece come un troncamento, ma garantisce una qualità tonale migliore del segnale prodotto. Questa opzione è applicabile solo nelle modalità senza rumore di dithering e senza noise shaping aggressivo.

Copyright © 2013 iZotope, Inc. Tutti i diritti riservati.

UV22HR

Si tratta di una versione avanzata del rinomato algoritmo di dithering UV22 di Apogee, in grado di eseguire il dithering a 8, 16, 20 o 24 bit.

8, 16, 20, 24 bit

Questi pulsanti consentono di specificare la risoluzione in bit desiderata per l'audio finale. Quando si utilizza il dithering interno, è importante impostare questo valore sulla risoluzione corretta.

Hi

Consente di applicare un guadagno di dithering normale.

Lo

Consente di applicare un livello più basso di rumore di dithering.

Auto black

Se questa opzione è attivata, al rumore dither viene applicato un gate durante i passaggi silenziosi.

Plug-in ASIO

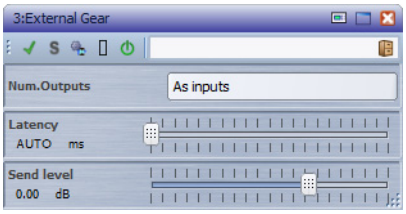
External Gear

Questo plug-in della Sezione Master consente di processare i file audio utilizzando processori hardware esterni. Per inviare il segnale audio al processore vengono utilizzate uscite ASIO e per ricevere il segnale dal processore esterno vengono utilizzati gli ingressi ASIO corrispondenti.

Per default, questo plug-in è localizzato nel sottomenu ASIO degli effetti della Sezione Master. È necessario utilizzare un driver ASIO ed è consentita una sola istanza di questo plug-in nella catena di plug-in della Sezione Master.

Plug-in External Gear

Nel pannello Effetti della finestra Sezione Master, selezionare il plug-in **External Gear** dal sottomenu **ASIO**.



Num. uscite

Qui è possibile impostare il numero di uscite da utilizzare. Solitamente tale numero è pari a quello degli ingressi (opzione **Come gli ingressi**). Tuttavia, è possibile utilizzare una configurazione mono in uscita/stereo in entrata impostando questo parametro su 2 con il cursore.

Latenza

External Gear può introdurre una latenza. WaveLab può compensare automaticamente questo effetto se si seleziona **Auto** (attivo solo durante la renderizzazione), oppure è possibile impostare manualmente la compensazione della latenza (in millisecondi). La latenza introdotta dal driver ASIO driver viene automaticamente tenuta in considerazione da WaveLab.

Livello della mandata

Consente di regolare il livello della mandata, che solitamente è impostato su 0 dB. Se necessario, regolare il livello dell'ingresso sull'effetto esterno.

Utilizzo di External Gear

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST** e impostare **Periferica Audio** su **ASIO**.
2. Aprire la linguetta **Plug-in ASIO**.
3. Selezionare i canali da utilizzare per l'uscita della periferica (verso l'hardware) e per l'ingresso della periferica (dall'hardware), quindi fare clic su **OK**.

   Questi canali I/O dovrebbero essere diversi da quelli utilizzati per la riproduzione e la registrazione. Il numero delle uscite disponibili in questo plug-in è pari a quello degli ingressi (fino a 8).
4. Nel pannello Effetti della finestra Sezione Master, selezionare il plug-in **External Gear** dal sottomenu **ASIO**.

   Viene visualizzata la finestra del plug-in External Gear.
5. Applicare le proprie impostazioni.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Ora è possibile processare un segnale tramite il processore esterno, proprio come se fosse un effetto plug-in del software. Se si renderizza un file utilizzando il plug-in External Gear, la riproduzione non è disponibile durante la renderizzazione.

Audio Input

Questo è un plug-in speciale della Sezione Master che consente di renderizzare un segnale in entrata in ingressi di una scheda audio assieme a tutti gli effetti della Sezione Master. Il segnale può essere un segnale di qualsiasi tipo accettato dalla scheda audio, come un feed da un mixer, un registratore o un microfono.

Per default, questo plug-in è localizzato nel sottomenu ASIO degli effetti della Sezione Master. È necessario utilizzare un driver ASIO ed è consentita una sola istanza di questo plug-in nella catena di plug-in della Sezione Master.

Quando viene caricato il plug-in Audio Input, la riproduzione wave non può essere eseguita.

Configurazione del plug-in Audio Input

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST** e impostare la **Periferica Audio** su **ASIO**.
2. Aprire la linguetta **Plug-in ASIO**.
3. Selezionare i canali da utilizzare per l'ingresso del dispositivo, eventualmente assegnare loro un nome, quindi fare clic su **OK**.
4. Nello slot degli effetti superiore del pannello Effetti della finestra Sezione Master, selezionare il plug-in Audio Input dal sottomenu **ASIO**.
5. Nella finestra del plug-in Audio Input, impostare il numero di input e la frequenza di campionamento.

   Il numero di ingressi nella finestra di dialogo Connessioni Audio VST deve corrispondere al numero di ingressi qui selezionato.
6. Avviare la riproduzione.

   Il cursore non si sposta, ma il pulsante **Riproduci** è acceso ed è possibile monitorare la sorgente in ingresso. Premere **Arresta la riproduzione** per terminare il monitoraggio dell'ingresso.
7. Se si modificano le impostazioni nel pannello di controllo, fare clic su **Arresta la riproduzione** e riavviare la riproduzione per applicarle.
8. Fare clic sul pulsante **Renderizza**.
9. Selezionare un nome, un formato audio e una posizione per il file da renderizzare.
10. Fare clic su **OK**.

    La registrazione/renderizzazione inizia, registrando l'ingresso esterno dall'uscita della Sezione Master, incluso l'intero processamento in tempo reale. È possibile monitorare la registrazione in tempo reale.
11. Fare clic su **Arresta la riproduzione** per arrestare la registrazione/renderizzazione.

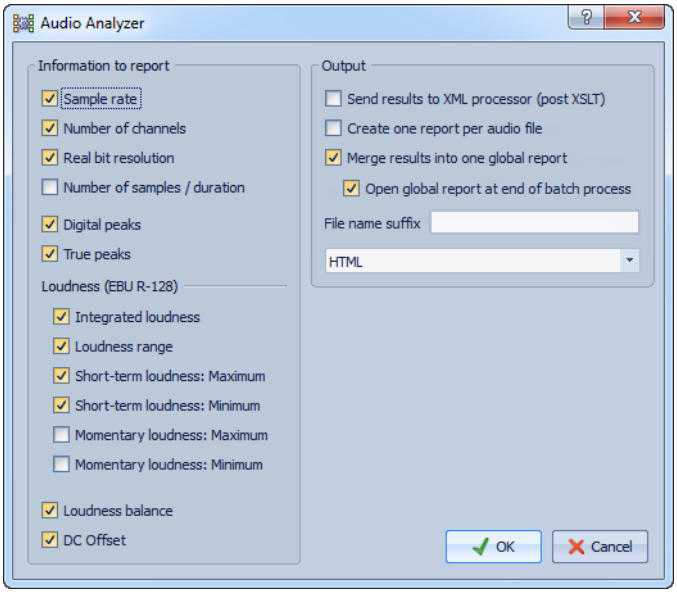
Plug-in di processamento in modalità batch

Nell'area di lavoro Processori Batch, è possibile aggiungere una sequenza di plug-in da utilizzare per processare un batch di file audio. Tali plug-in possono essere plug-in standard disponibili nella Sezione Master, processi offline disponibili nell'area di lavoro File Audio e plug-in disponibili soltanto all'interno del processamento in modalità batch.

Audio Analyzer

Questo plug-in consente di generare dei file di testo contenenti delle statistiche sui file audio in un processo batch.

Il plug-in monopass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.



Se si desidera analizzare i file senza scrivere i risultati, selezionare **Nessuna uscita** nella linguetta **Uscita** dell'area di lavoro Processori Batch.

Informazioni da riportare

In questa sezione è possibile specificare le informazioni da includere nel testo generato. È possibile includere le seguenti informazioni:

- Frequenza di campionamento
- Numero di canali
- Risoluzione in bit reale
- Numero di campioni/durata
- Picchi digitali
- Picchi reali
- Volume integrato

- Intervallo di volume
- Volume a breve termine (massimo)
- Volume a breve termine (minimo)
- Volume momentaneo (massimo)
- Volume momentaneo (minimo)
- Bilanciamento del volume
- DC Offset

Uscita

In questa sezione si configura l'uscita dell'Audio Analyzer. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Invia i risultati dell'analisi al processore XML (post XSLT)

Se questa opzione è attivata, i risultati dell'analisi vengono trasmessi come parametri all'uscita XML o HTML del processore batch.

Crea un rapporto per ciascun file audio

Se questa opzione è attiva, viene creato un rapporto per ciascun file audio del processo batch. Il nome del file del rapporto è il nome del file audio.

Fondi i risultati in un rapporto globale

Se questa opzione è attiva, i risultati dell'analisi vengono fusi in un unico rapporto globale. Il nome del file del rapporto è il nome del file audio.

Apri un rapporto globale alla fine del processo batch

Se questa opzione è attiva, il rapporto globale si apre dopo il processo batch.

Suffisso del nome del file

Consente di specificare un suffisso per il nome del file. Ciò è necessario quando si utilizza questo plug-in più volte in un processo batch, ad esempio per visualizzare le statistiche prima e dopo determinati plug-in.

Si può così assegnare un diverso suffisso per ciascuna istanza del plug-in Audio Analyzer utilizzata nella catena di processamento.

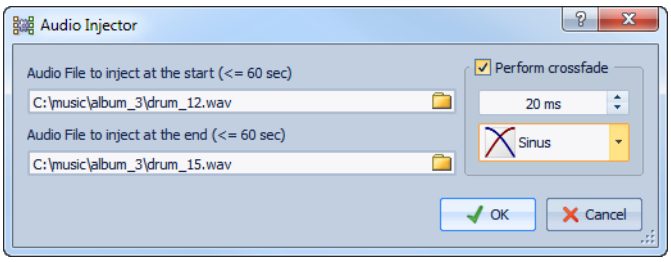
Formato di uscita

Consente di selezionare il formato di uscita. Sono disponibili i seguenti formati:

- Testo puro
- HTML
- Adobe PDF
- Open Office
- Foglio di calcolo
- XML

Audio Injector

Questo plug-in consente di inserire un file audio all'inizio e/o alla fine del file audio in corso di processamento. Se necessario, è possibile applicare la dissolvenza incrociata tra il file inserito e il file audio originale.



Il plug-in monopass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.

File audio da iniettare all'inizio (<= 60 sec)

Consente di specificare il file audio da aggiungere prima del file audio principale.

File audio da iniettare alla fine (<= 60 sec)

Consente di specificare il file audio da aggiungere dopo il file audio principale.

Esegui dissolvenza incrociata

Consente di selezionare una forma e un tempo per la dissolvenza incrociata tra i file audio iniettati e il file audio principale.

DC Remover

Questo plug-in consente di rimuovere qualsiasi DC offset da un file audio.

È utile applicare questo plug-in in batch prima degli altri plug-in per evitare un ulteriore processamento di file contenente un qualsiasi DC Offset. Ad esempio, un file audio che ha un DC offset non è al volume più alto possibile quando è normalizzato, perché l'offset consuma spazio libero.

Questo plug-in multipass è disponibile nello spazio di lavoro Processori Batch e come processore offline nell'area di lavoro File Audio.

Fade-In/Fade-Out

Questo plug-in consente di applicare la dissolvenza all'inizio (**Fade-In**) o alla fine (**Fade-Out**) di un file audio batch. È possibile scegliere la lunghezza e la forma della dissolvenza, la sua durata e il guadagno che si desidera ottenere all'inizio e alla fine.

I plug-in delle dissolvenze sono disponibili solo nell'area di lavoro Processori Batch. **Fade-in** è un plug-in monopass e **Fade-out** è un plug-in multipass.

Forma

Consente di determinare la forma della dissolvenza.

Durata

Consente di determinare la durata della dissolvenza.

Guadagno iniziale

Consente di determinare il guadagno con cui inizia la dissolvenza. Termina con 0 dB.

Informazioni sul plug-in Instructor

Instructor è uno speciale plug-in che consente di istruire il plug-in successivo nel batch con le informazioni sull'audio necessarie per il processamento. Ciò è utile nelle situazioni in cui si desidera utilizzare dei plug-in monopass che necessitano di un passaggio di analisi non disponibile in questa fase.

Di fatto, il plug-in Instructor trasforma un plug-in monopass in uno dual-pass. Alcuni plug-in monopass, come Denoiser e DeBuzzer, devono apprendere informazioni sull'audio per poter eseguire correttamente il processamento. Il plug-in Instructor può essere utile in questa situazione, perché può trasmettere al plug-in successivo nella catena audio delle informazioni sull'audio che sta per processare.

Il plug-in Instructor deve essere utilizzato come una coppia di plug-in:

1) La prima istanza replica l'inizio del flusso audio. Questo significa che il plug-in successivo nella catena riceve l'inizio del flusso audio due volte.

2) La seconda istanza del plug-in si avvia dopo che il plug-in è stato istruito. Essa ritaglia l'audio extra inserito dalla prima istanza del plug-in Instructor.

Questo significa che, ad esempio, il plug-in Denoiser ha tempo a sufficienza per analizzare il flusso audio prima che venga inserito l'inizio del secondo flusso. La prima parte del flusso, processata in modo massiccio, viene saltata dalla seconda istanza del plug-in Instructor.

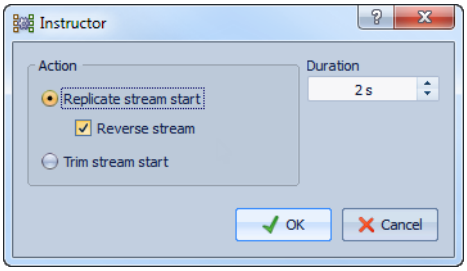
È possibile impostare il plug-in Instructor per la replica di un massimo di 20 secondi di audio.

NOTA

Non impostare un valore superiore a quello del file più corto del batch, altrimenti tale file verrà troncato eccessivamente dalla seconda istanza del plug-in.

Instructor

Il plug-in monopass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.



Azione – Replica l'inizio del flusso

Consente di inserire l'inizio del flusso audio due volte nei plug-in successivi. Questa azione deve essere selezionata per la prima istanza del plug-in Instructor.

Azione – Inverti il flusso

Se questa opzione è attiva, l'inizio del flusso è inserito prima nell'ordine di campionamento inverso, poi nell'ordine di campionamento normale. Questo non cambia nulla dal punto di vista dell'analisi spettrale, ma migliora la transizione tra i flussi ripetuti.

Azione – Taglia l'inizio del flusso

Consente di saltare l'inizio del flusso audio. Questa azione deve essere selezionata per la seconda istanza del plug-in Instructor.

Durata

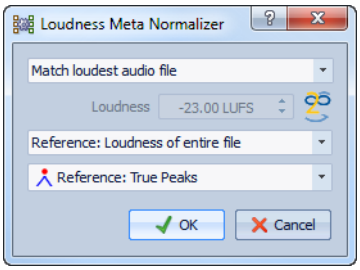
Consente di specificare la durata dell'audio da replicare o da saltare.

Loudness Meta Normalizer

Questo plug-in consente di normalizzare un batch di file allo stesso volume, tenendo in considerazione al contempo la misurazione del volume EBU R-128 e un'analisi dei picchi reali.

Lo scopo di questo plug-in è portare tutti i file allo stesso volume (il più alto volume individuato, se possibile), garantendo al contempo l'assenza di clipping. Per ogni file il plug-in calcola un guadagno specifico una volta che tutti i file sono stati analizzati e prima dell'applicazione effettiva del guadagno per il raggiungimento di un volume comune. Se non è possibile portare tutte le tracce al volume più elevato riscontrato, il livello del file con il volume più elevato viene ridotto, in modo che il volume degli altri file possa adattarsi di conseguenza. Poiché non viene utilizzata nessuna compressione dei picchi, la dinamica viene mantenuta e non è introdotta alcuna distorsione.

Il plug-in metapass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.



Menu di corrispondenza del volume

Selezionare il volume a cui si desidera portare la clip. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Fai corrispondere al volume del file audio più forte
- Fai corrispondere al volume massimo ottenibile
- Fai corrispondere a un volume specifico

Volume

Consente di determinare il valore di intensità acustica specifico a cui eseguire la corrispondenza. Tale volume può essere, ad esempio, -23 LUFS se si desidera essere conformi alle raccomandazioni EBU R-128 per la trasmissione.

Menu Riferimento

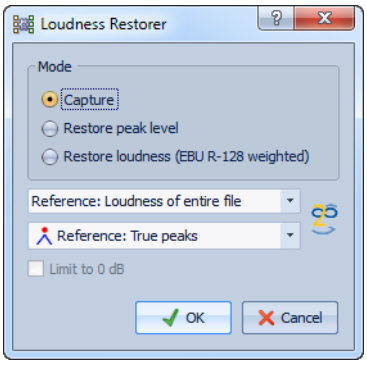
Selezionare se WaveLab deve utilizzare come riferimento il volume dell'intera clip (raccomandazione EBU R-128), la sezione audio di 3 secondi più forte in media (**Parte superiore dell'intervallo del volume**) o la sezione audio di 3 secondi più forte (**Volume a breve termine massimo**).

Menu dei picchi

Selezionare se WaveLab deve fare riferimento ai valori campione (picchi digitali) o ai valori analogici ricostruiti (picchi reali).

Loudness Restorer

Il Loudness Restorer cattura l'intensità acustica di un determinato punto della catena audio e ripristina quel valore in un altro punto. Per questa ragione, il Loudness Restorer deve essere inserito in coppie nella catena del segnale: un plug-in per la cattura e un altro per il ripristino.



Questo plug-in metapass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.

Modalità - Cattura

La prima istanza nella coppia di plug-in deve essere impostata su questa modalità. Ciò fa in modo che il plug-in legga il segnale in questa posizione nella catena audio.

Modalità - Ripristina il livello di picco/Ripristina l'intensità acustica (ponderazione EBU R-128)

La seconda istanza nella coppia di plug-in deve essere impostata su una di queste modalità. Selezionare una di queste opzioni se si desidera utilizzare i livelli di picco come base per determinare ciò che viene considerato livello uguale. **Ripristina l'intensità acustica (ponderazione EBU R-128)** produce un risultato più naturale dell'opzione **Ripristina il livello di picco**.

Menu Riferimento

Selezionare se WaveLab deve utilizzare come riferimento l'intensità acustica dell'intero file (raccomandazione EBU R-128), la sezione audio di 3 secondi di intensità media più elevata (Parte superiore dell'intervallo dell'intensità acustica) o la sezione audio di 3 secondi di intensità più elevata (Intensità acustica a breve termine massima).

Menu dei picchi

Consente di scegliere se WaveLab deve utilizzare valori campione (picchi digitali) o valori analogici ricostruiti (picchi reali).

Limita a 0 dB

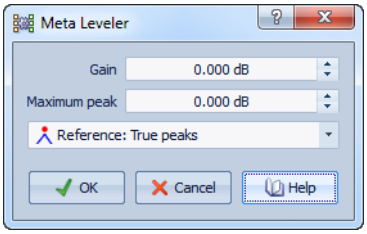
Se questa opzione è attiva, il processo di ripristino non darà mai dei livelli superiori a 0 dB.

Meta Leveler

Questo plug-in consente di modificare il livello di un batch di file in modo consistente.

Lo scopo principale di questo plug-in è applicare lo stesso guadagno a tutti i file, garantendo che non venga mai superato uno specifico livello dei picchi in nessun file. Il guadagno indicato viene (possibilmente) ridotto dal plug-in una volta che tutti i file nel batch sono stati analizzati, prima dell'effettiva applicazione del guadagno sul batch.

Il plug-in metapass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.



Guadagno

Consente di applicare il guadagno specificato a ciascun file. Per garantire che il valore specificato nel campo **Livello di picco massimo** non venga superato, il guadagno effettivo può essere inferiore e persino negativo.

Picco massimo

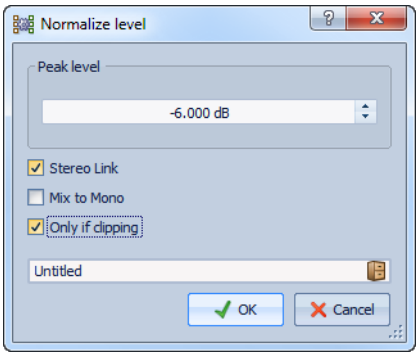
Consente di specificare il livello di picco massimo che qualsiasi file audio deve avere alla fine del processo.

Menu di riferimento dei picchi

Selezionare se WaveLab deve fare riferimento ai valori campione (picchi digitali) o ai valori analogici ricostruiti (picchi reali).

Level Normalizer

Questo plug-in consente di aumentare o abbassare i livelli in modo che i picchi del segnale corrispondano esattamente al valore specificato prima che esso venga convertito in file.



Livello di picco

Specificare il livello più alto di tutti i campioni audio.

Collegamento stereo

Consente di applicare il guadagno a entrambi i canali.

Mixa in Mono

Consente di mixare il canale sinistro e destro. Il file mono risultante presenterà il livello di picco specificato. Questo garantisce che il mix sia senza clipping.

Solo con clipping

Viene applicata una modifica del guadagno se il file audio si trova oltre il livello di picco di riferimento in un qualche punto. In caso contrario, il segnale resta invariato.

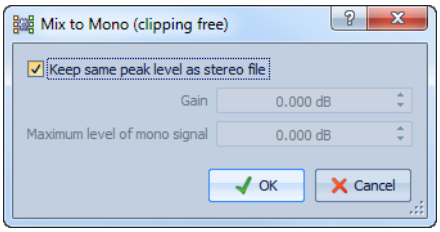
Resizer

Questo plug-in consente di specificare la durata di tutti i file audio nel batch e di scegliere se inserire il silenzio dopo la fine della durata scelta. È disponibile solo nell'area lavoro Processori Batch.

Stereo -> Mono

Questo plug-in consente di eseguire il mixdown di un segnale stereo in segnale mono. Garantisce l'assenza di clipping durante il mixaggio dei canali grazie all'approccio multipass. È possibile scegliere di utilizzare lo stesso livello di picco contenuto nel file stereo o impostare il guadagno da applicare e/o il livello massimo da raggiungere nel file mono derivante.

Questo plug-in metapass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.



Mantieni stesso livello di picco del file stereo

Se questa opzione è attiva, il livello di picco del file mono risultante non cambierà rispetto a quello del file stereo originale.

Guadagno

Specifica l'aumento o la diminuzione nel livello di picco per il file mono risultante in relazione al file stereo d'origine.

Livello massimo del segnale mono

Specifica il livello di picco che il file mono risultante non può oltrepassare in nessun caso. Ciò garantisce che il file di uscita non produca effetti di clipping. In tal modo, indipendentemente dal valore inserito per il **Guadagno**, il risultato non supererà mai 0 dB.

Trimmer

Questo plug-in consente di rimuovere una durata specificata (da 0 ms a 60 s) dell'audio dall'inizio e/o dalla coda di un file audio.

Il plug-in monopass è specifico dell'area di lavoro Processori Batch.

Indice analitico

A
AAC 139, 149
AES-31 374
Agganci magnetici 137, 248
AIFF 139
Aiuto 7
Altezza 189, 213, 216, 318
Analisi 177, 184, 195, 196, 201, 451, 464, 465, 814
Ancoraggio 48, 101
Annulla 59
Area di lavoro 92, 93, 94, 97, 646
ASIO 417, 811, 812
Attributi 166, 169, 562

B
Backup 22, 80, 359, 360, 732
Barra di trasporto 103
Barre dei comandi 47, 101, 103
Bit-Meter 468
Browser dei file 41
BWF 166
Bypass 418

C
CART 166, 170
Cartelle di controllo 600, 606, 616
CC121 15, 23
CD 15, 334, 340, 472, 501, 521
Cd Audio Semplificato 472
CD/DVD dati 513, 517, 656
CD-Text 499, 501, 688
Clip 125, 126, 223, 235, 238, 242, 243, 244, 252, 283, 289, 291, 293, 315, 317, 318, 319, 358
Clip focalizzata 244, 256
Clipping 201, 353, 396, 589, 821
Codici PQ 340, 523
Colori 79, 359, 665, 666, 670
Comandi da tastiera 8, 673, 675
Commutatore 30, 32
Compressor 744, 765, 778, 795, 796
Configurazione degli altoparlanti 126, 406
Confronta 71, 195, 373
Connessioni Audio VST 10, 11, 12
Conversione batch 625
Converti 159, 219, 444, 577, 578, 625
Correzione 177, 213, 215
Cue-point 278
Cue-sheet 505

D
DC Offset 210, 816
DDP 490, 493, 495, 496
DIRAC 213
Dispositivi di controllo remoto 15, 23
Dissolvenze 206, 208, 305, 816
Dissolvenze incrociate 208, 305, 312, 315, 552, 554
Dither 810
Dithering 398, 399, 400, 401, 808, 809
Divisione 234, 276, 540
Drag-and-drop 57
DVD 517
DVD-Audio 482, 483, 484, 512

E
EBU R-128 45, 133, 187, 201, 204, 353, 814, 818
Effetti 220, 319, 320, 373, 392, 395
Encoder Checker 401, 402
Envelope 768
Equalizer 772, 790
Esporta 22, 373, 374
Espressioni regolari 640, 641

F
FFT 466
File Audio 139
File dual-mono 157
File preferiti 77
File utilizzati di recente 75
Finestra di controllo 42, 94
Finestra di montaggio 224, 664
Finestra wave 664
Finestre degli strumenti 98
FLAC 139, 152
Forma d'onda 130, 131, 176
Formato file audio 139, 143, 156, 596, 625
Frammenti del testo 688
Frequenza di campionamento 219, 241, 498, 737
FTP 651, 652

G
Gruppi di linguette 42, 43
Gruppo 42, 357, 358, 682

I
ID3 166
Immagine 72, 166, 233, 493, 496, 517, 524
Importa 22, 230, 347, 373, 374, 571
Importazione CD 571
Indicatore 387, 451, 453, 454, 458, 462, 464, 465, 468, 470, 471
Indicatore del volume 458
Indicatore di livello 454
Individuazione e correzione degli errori 177, 178
Ingrandimento 61, 65, 316
Inviluppo 205, 295, 296
ISO 524
ISRC 523
Istantanee 349
iXML 166
iZotope 809

J
Jog e Shuttle 123

L
Latenza 11
Layout delle finestre 98, 659, 660
Limiter 773
Linguette 43, 68, 79, 131, 133
Log 73, 694
Loop 113, 449, 548, 558

M
Marker 170, 194, 343, 379, 429, 476, 629
Menu contestuale 50
Meta 589

Meta Leveler 821
Meta-dati 166, 339, 688
MIDI 15, 673, 675
Modello 81
Modifica dei valori 56
Modifica della durata 115, 210, 213, 317
Monitora 426, 452
Montaggio Audio 93, 223, 224, 227, 282
MP2 139, 151
MP3 139, 147
MPEG 139
Multicanale 361, 371, 373, 453

N

Normalizza 200, 201, 204, 353, 818, 821

O

Ogg 139, 152
Operazioni di scrittura 490, 493, 496, 499, 512, 517, 521
Oscilloscopio 470

P

Pan 295, 301, 364, 367
Pannello Post-Processamento 401
Parole chiave 673
Pausa 343, 478
Peak 739
Personalizzazione 32, 70, 659, 664, 673, 678, 679, 680, 682, 688, 692
Phasescope 462
Picchi reali 45, 133, 186, 200, 201, 353, 454, 458, 814, 818, 821
Picco 44
Plug-in 319, 320, 330, 393, 395, 680, 682, 736, 741, 808, 811, 814
Podcast 94, 645, 646, 650, 651
Post-Roll 114
Preferenze 713, 723, 728
Pre-Roll 114
Preset 70, 117, 170, 454, 731
Preset della Sezione Master 421, 594
Processamento in modalità batch 94, 579, 581, 588, 595, 600, 640, 734, 814
Progetto Master 655

R

Rapporto 501, 505, 814
Registrazione 371, 378, 388, 417, 812
Renderizzazione 351, 352, 407, 417, 425, 513, 579
Resampler 737
Restauro 176, 177, 800
Reverb 783
RF64 139
Ricampionamento 219
Righello 51
Rinomina 84, 446, 597, 627
Rinomina in modalità batch 627, 640
Ripeti 59
Riproduzione 103, 107, 120, 125

S

Scatto 137, 138, 248, 266
Scorciatoie 673, 674
Script 692
Scrittura di un CD 334, 472, 490, 495
Selezione audio 32, 35, 146, 155, 272, 412
Sezione Master 389, 530
Silence 174, 175, 740
Sonnox 800
SoundCloud 90
Spettro 525
Spettrogramma 131
Spettrometro 465
Spettroscopio 464
Spingi 279
Storia 60, 61
Sub-montaggio 283, 284
Super-clip 283
Surround 364, 367

T

Timecode 122
Tracce 232

U

UPC/EAN 523
Uscita master 320

V

Variabili 688
Velocità 115
Vista a schermo intero 97
Volume 133, 134, 187, 201, 353, 814, 818
Voxengo 745
VST 741, 796

W

Wavescope 471
WavPack 139
WMA 139, 153

X

XML 373, 618